Hardware

Тест DVD-приводов

№12 (79)'2003

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

СЛИШКОМ много хороших ИГР

Reviews

Broken Sword: The Sleeping Dragon
Кандидат на звание "Quest года"

Star Wars: Knights of the Old Republic
Кандидат на звание "RPG года"

Need for Speed Underground
Кандидат на звание "Симулятор года"

FIFA Football 2004
Кандидат на звание "Спортивная игра года"

SILENT HILL 3

Worms 3D

Hidden and Dangerous 2

Сфера

Commandos 3
Полное прохождение + все карты

Артель

Action Kit 2004
Все игры жанра, которые мы ждем

Previews

The Bard's Tale

Medal of Honor Pacific Assault

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Демо-версии

DVD

Deus Ex 2: Invisible War

Lords of EverQuest

NFS: Underground

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕА

ISSN 1680-3264

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 79
Декабрь 2003 г.

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Action
Андрей Щур
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
Silent Hill 3

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.

Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2003 г.

Всем привет!

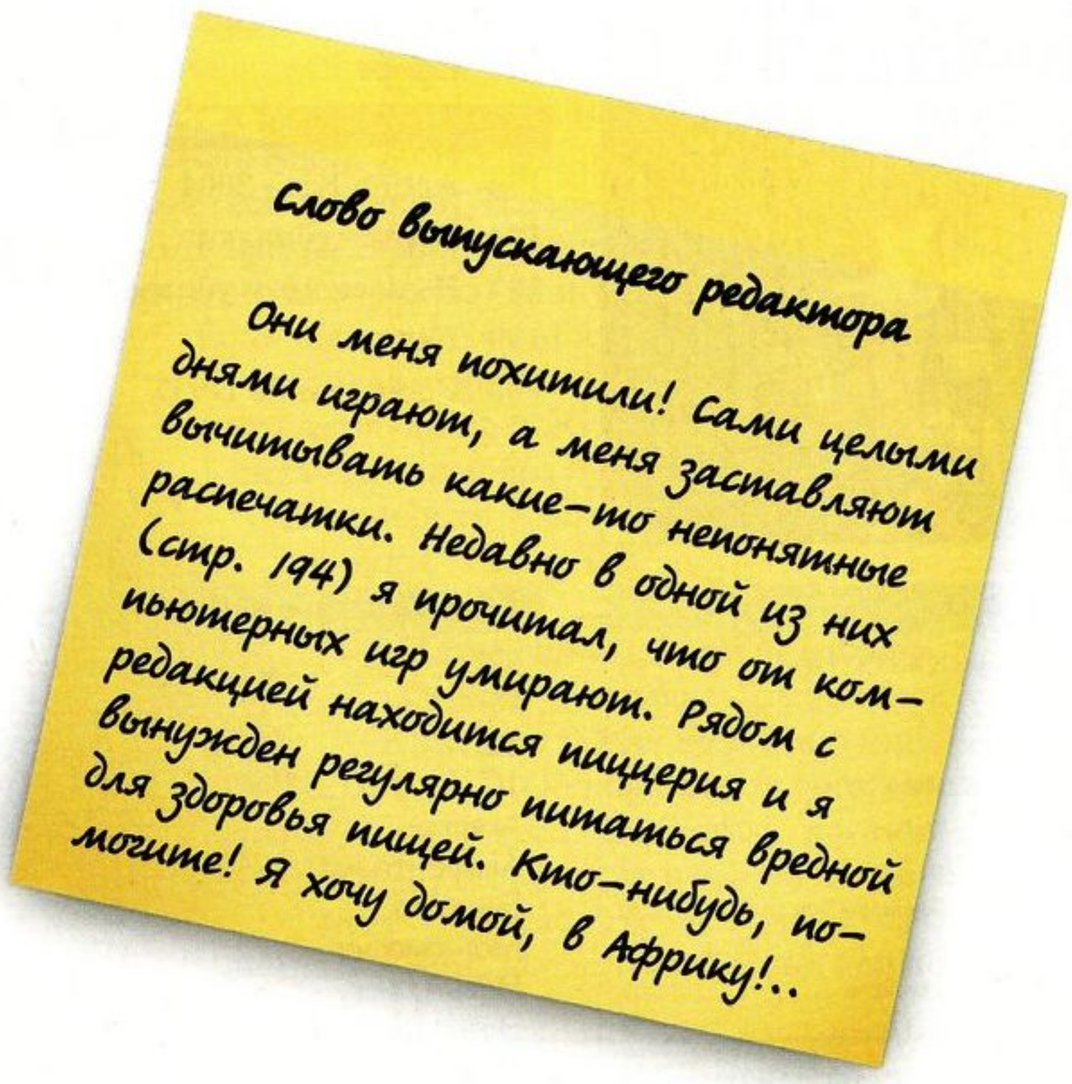
Играл в "Сферу". Как и обещал в предыдущем номере. В результате появилась рецензия, с которой можно ознакомиться в онлайновом разделе журнала. Пересказывать ее здесь нет смысла, правда, я только что вспомнил еще пару удививших меня моментов. Сильно удививших. Первый связан с тем, что как-то мой перс получил экспу после смерти и воскрешения... Кто-то добил подраненного мною монстра, и награда нашла героя. Такого я вообще не припомню ни в одной другой игре. Второй момент не менее концептуален, он связан с вечными ценностями, с борьбой добра и зла. Если же сразу быка за рога, то все страдания плеркиллеров связаны с тем, что они возрождаются вдали от городских магазинов. И все. Или, если хотите, поближе к охотничьим угодьям. Такое вот наказание (не считая пониженного показателя регенерации). Почему добрым молодцам и девицам нет никакого смысла преследовать плохих - сказано в статье. И хватит о "Сфере".

Пользуясь положением, поздравляю всех с прошедшими выборами. Интересно, догадался ли хоть один кандидат в депутаты посулить избирателям принятие закона, направленного против спама? Если в вашей локации были такие случаи - напишите, не поленитесь. И не забудьте указать, стал ли этот кандидат депутатом.

Пользуясь моментом, от лица редакции поздравляю всех с наступающей лавиной рождественских и дваждыновогодних праздников. То-то наиграетесь... Декабрь - месяц, в котором не грех подвести какие-то итоги. За год мы стали толще на сорок восемь страниц, обзавелись постером, провели "реструктуризацию" как наполнения номеров, так и дизайна. Двести восемь полос ежемесячно мне представляются оптимальным полем для маневра, позволяющим поддерживать качество материалов на должном уровне. Радует возвращение железячного раздела, который с этого выпуска начал работать практически на полную мощность. Почему "практически"? Потому что все еще ждем ваши письма в "Железную почту". Кстати, что бы вы хотели увидеть в статьях железячников? Какое "хардваре" для вас наиболее актуально? Пишите. Упреждая пожелание, сообщаю, что в следующем году мы планируем регулярное размещение информации по оптимальным конфигурациям игровых компьютеров в разных ценовых категориях.

Что касается игр, то когда с ними было плохо под Рождество? Практически во всех жанрах все чики-чики, но отдельные рекомендации у наших авторов заслужили GTA Underground, Knights of the Old Republic, Worms 3D, Silent Hill 3... Да и к моменту появления номера в продаже ситуация не должна ухудшиться, лакомых релизов заготовлено предостаточно.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



Слово выпускающего редактора

Они меня похитили! Сами целыми днями играют, а меня заставляют вычитывать какие-то непонятные распечатки. Недавно в одной из них (стр. 194) я прочитал, что от компьютерных игр умирают. Рядом с редакцией находится пиццерия и я вынужден регулярно питаться вредной для здоровья пищей. Кто-нибудь, помогите! Я хочу домой, в Африку!..

СОДЕРЖАНИЕ

Новости 4

ACTION

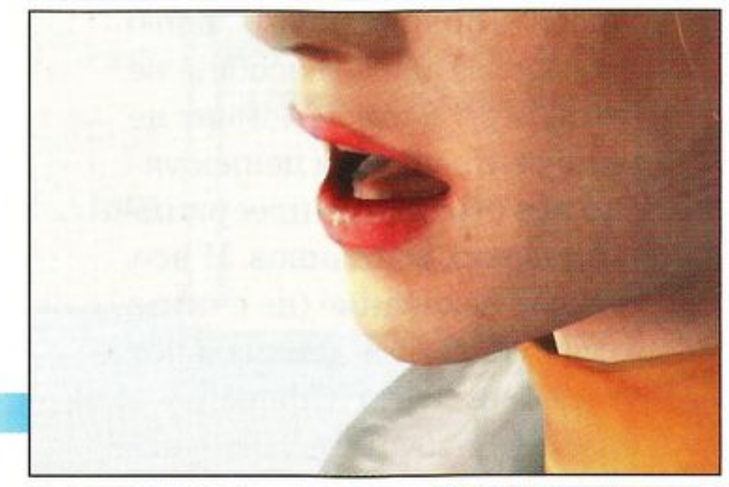
Пора взяться за японцев 22
Medal of Honor Pacific Assault
MTV in your brainz 24
MTV Celebrity Deathmatch
Тупиковая ветвь эволюции? 26
Turok Evolution
Апокалипсиса не будет 27
Apocalyptica
Уровень сложности 28
FireStarter
Судью на мыло 30
Judge Dredd: Dredd vs. Death
Сотвори себе кумира 32
Pop Idol
Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка – Сайлент Хилл 34
Silent Hill 3

STRATEGY

Они вернулись 38
Airport Tycoon 3
Снова неуловимые 40
Hidden & Dangerous 2
Очередное тонкое дело 44
Korea: Forgotten Conflict
История с продолжением 48
Railroad Tycoon 3
Кино, вино и домино 52
VEGA$: Make it Big
Peace is not an option! 54
Warlords IV: Heroes of Etheria
Век империй 56
Victoria: An Empire Under the Sun
Роскошный эффект трехмерного объема 60
Worms 3D
Школа варгеймера 64

SIMULATION•SPORT

Опять в бэттл 68
History Channel's Battle of Britain 1940
Недоросль 70
V-Rally 3
Собачьи бои над океаном 73
Dogfight: Battle for the Pacific
Ждали большего 74
FIFA Football 2004
Водные процедуры 78
Kelly Slater's Pro Surfer
Вторая попытка 80
Trainz Railroad Simulator 2004



КОНКУРС - стр. 3

82 Король уличных гонок
Need For Speed Underground

RPG•ADVENTURE

86 Только в профиль
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
88 Возвращение Барда
The Bard's Tale
90 Волк в космосе
Space Hack
92 Чисто английские убийства
The Black Mirror
94 Возвращение блудного
Broken Sword: The Sleeping Dragon
97 Пипл хавает - 4
Петька 4: День независимости
98 Джедаи на тропе войны
Star Wars: Knights of the Old Republic

CYBERSPORT

102 Стратегия мультиплеерной игры за Альянс
Warcraft 3: The Frozen Trone

HARDWARE

115 “Длинные рога” Майкрософт
118 Железный поток
122 DVD-тест

MAXVIEW

128 The Matrix: хроника
138 Реинкарнация
140 Хранилища легендарных игр
142 Бригантины поднимают паруса

TACTICS

152 Коммандос 3
Commandos 3: Пункт назначения – Берлин!

CHEATS

162 Cheats

ONLINE

164 Новости
166 Игра для избранных
Matrix Online
168 Странные танцы
Сфера

Z-ZONE

174 Action Kit - 2004
194 Игры - убивают
197 Я снова могу убивать!
199 Почта
203 Содержание DVD

Список игр в номере:

Петька 4: День независимости **97**
Сфера **168**

Airport Tycoon 3 38
Apocalyptica 27
Broken Sword: The Sleeping Dragon 94
Commandos 3: Пункт назначения – Берлин! 152
Dogfight: Battle for the Pacific 73
FIFA Football 2004 74
FireStarter 28
Hidden & Dangerous 2 40
History Channel's Battle of Britain 1940 68
Judge Dredd: Dredd vs. Death 30
Kelly Slater's Pro Surfer 78
Korea: Forgotten Conflict 44
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude 86
Matrix Online 166
Medal of Honor Pacific Assault 22
MTV Celebrity Deathmatch 24
Need For Speed Underground 82
Pop Idol 32
Railroad Tycoon 3 48
Silent Hill 3 34
Space Hack 90
Star Wars: Knights of the Old Republic 98
The Bard's Tale 88
The Black Mirror 92
Trainz Railroad Simulator 2004 80
Turok Evolution 26
VEGA$: Make it Big 52
Victoria: An Empire Under the Sun 56
V-Rally 3 70
Warcraft 3: The Frozen Trone 102
Warlords IV: Heroes of Etheria 54
Worms 3D 60

Список рекламы в номере

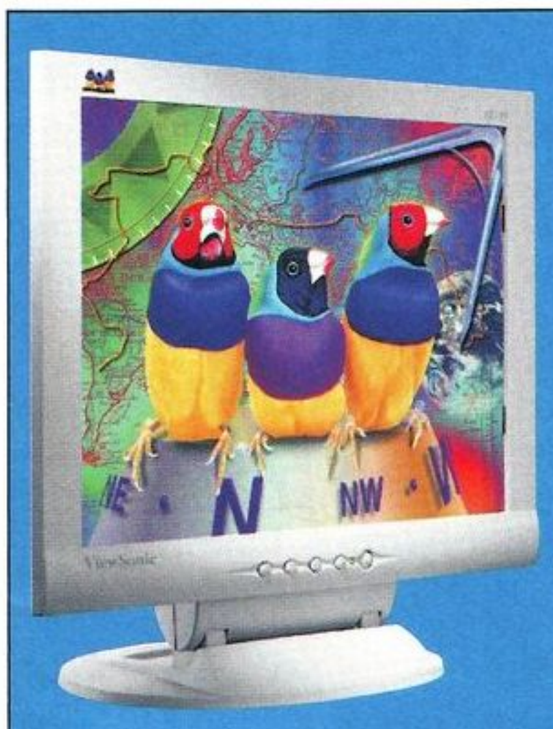
RRC ..... 2 страница обложки
1C ..... 3 страница обложки
1C ..... 4 страница обложки
1C 21, 33, 37, 51, 59, 69, 77, 91, 127
Акелла 5, 7, 9, 11, 13, 15
Альфа Трэвел 140
Бука 63
Магнамедиа 3
Новый Диск 47
Элвис-Телеком 17
RINET 19
Thrustmaster 43, 45

Изменим Silent Storm к лучшему...

Конкурс на лучшую модификацию Silent Storm

Вы уже успели пройти Silent Storm три раза? Самое время разобраться с редактором миссий. Для этого вам придется немного повозиться с пакетом Maya, потому что "модификации", в которых будут изменены только параметры оружия без нововведений в графике, к конкурсу не допускаются[1]. Нам такие модификации не нужны.

Нужна нам, скажем, модификация Silent Storm: X-Com. Чтобы вместо коммандос - бойцы икскома, вместо немцев - сектоиды, а вместо "шмайссеров" - плазменные ружья. Впрочем, мы с удовольствием посмотрим на Silent Storm: StarCraft или Silent Storm: Fallout. Не обязательно целиком переделывать игру, нас вполне устроит и пара случайных локаций, сбитые летающие тарелки, база протоссов и новенький экзоскелет (можете утащить его из третьей "Матрицы", мы Вачовским не расскажем).



Чтобы у вас был стимул, в качестве главного приза мы подготовили **LCD-монитор ViewSonic** модели **VE500s**.

У вас же нет жидкокристаллического монитора? Зато есть желание его заработать, отличная фантазия и немного упрямства. Так за чем же дело стало?

Призы поощрительные - опционально. В зависимости от качества и количества работ, пришедших на конкурс. Мониторчик наш ненаглядный предоставила компания RRC Focus Distribution - официальный дистрибьютор оборудования ViewSonic. И вся редакция втайне надеется, что ничего-то у вас не получится.

Я сделал Silent Storm: Jagged Alliance что дальше?

С доставкой плодов вашего творчества в редакцию могут возникнуть проблемы. Допустим, модификация у вас получилась гораздо больше 10 мб. и по почте к нам она ну никак не пролезет, даже если дробить ее на пятнадцать архивов. В таком случае, если вы проживаете не в Москве, то можете отправить нам диск с записанной на нем модификацией по адресу: *123182, Москва-182, а/я 2* (советуем хорошенько упаковать CD, иначе к нам вместо Silent Storm: Half-Life придет куча серебристых осколков). Или поместите ее на ftp и бросьте нам на E-mail *konkurs@gamenavigator.ru* линк, откуда ее можно качнуть.

Если вы живете в Москве, то можете просто написать письмо на тот же *konkurs@gamenavigator.ru*. Мы в ответ расскажем, как добраться до редакции, чтобы передать нам модификацию с рук на руки.

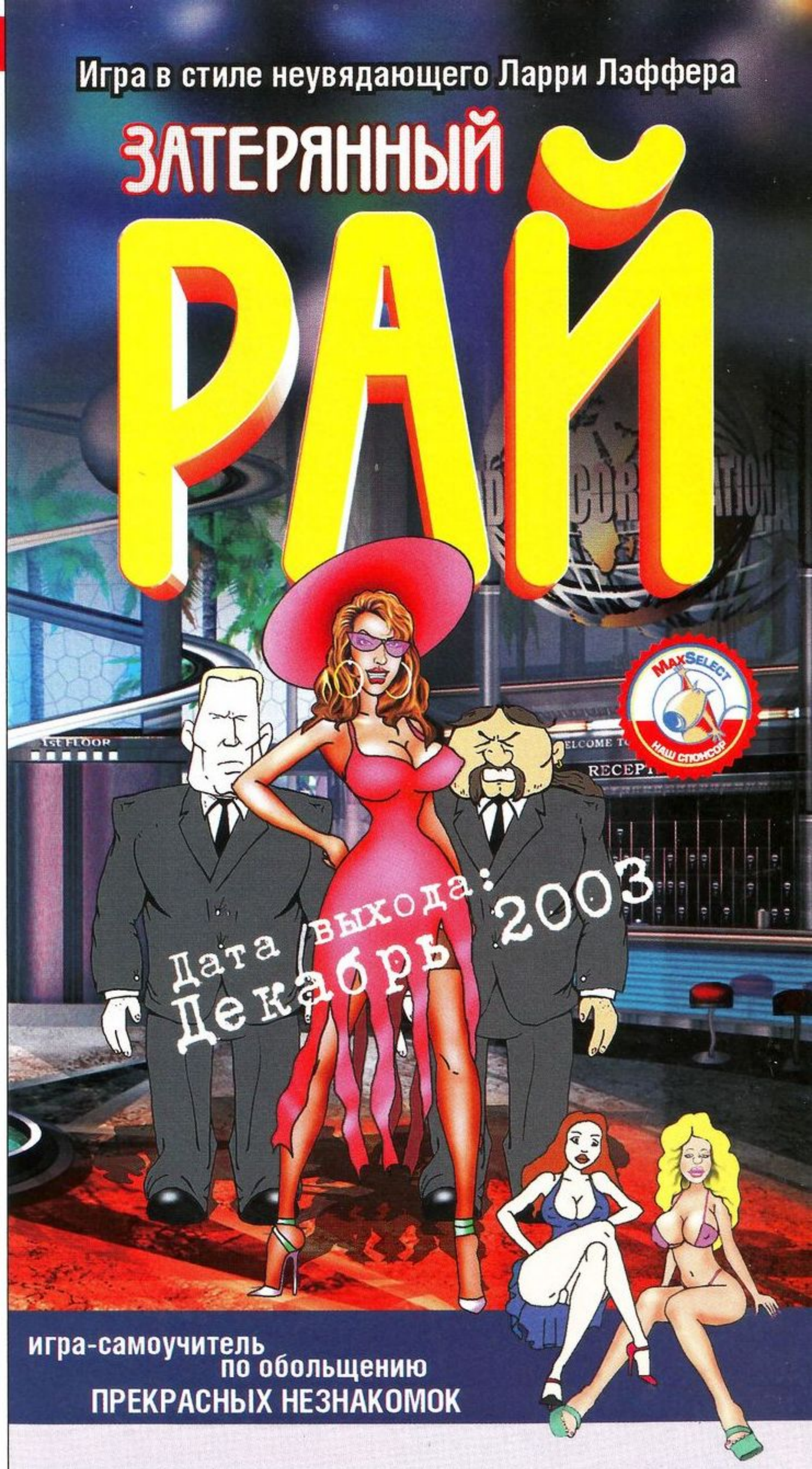
И еще, чуть совсем не забыли...

Письма присылать с пометкой: "Изменим Silent Storm к лучшему..." Обязательно укажите свое имя, фамилию, контактный телефон и почтовый адрес. Также перечислите, что нового появилось в игре, после того как над ней потрудились вы.

1. Работники почты, пытающиеся к нам такие модификации доставить, будут сбиты ракетами класса "земля-почтальон" на первом рубеже редакционной обороны.

Игра в стиле неувядающего Ларри Лэффера

ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ



игра-самоучитель по обольщению ПРЕКРАСНЫХ НЕЗНАКОМОК

Впервые в Квесте участвуют два персонажа играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немого капризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разбираться в тонкостях женской психологии, так как обитатели острова совершенно по-разному общаются с Адамом и Евой. Игра по праву может считаться самой веселой и самой эротичной в уходящем году. Обилие эротических сцен и юмора вот главные отличия этой игры.

magnamedia

© Издание "Магнамедиа", 2003 г.
www.magnamedia.ru,
e-mail: info@magnamedia.ru, телефон: (095)723-5243

Новости

Horse With No Name
Андрей ЕГОРОВ
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН

Что такое "Silent Hill: The Room"?

Этот вопрос не даст вам заснуть...

Не успела третья часть игры про маленький филиал ада Silent Hill разойтись в PC-версии по всему миру, как американское отделение компании Konami, создателя этой серии, зарегистрировало авторские права на название "Silent Hill: The Room".

Продолжение злоключений в Silent Hill уже находится в разработке и должно выйти на PlayStation 2 в середине 2004 года и будет четвертой по счету. Свежезарегистрированное название немного сбивает с толку, так как не имеет цифры "4" в тексте.

Так что остается только гадать, для чего же Konami потребовалось это название, так как оно может быть использовано в любом будущем проекте японской фирмы: каком-либо фильме, мультфильме, игре или даже аттракционе. - А.И.

Леди Мария снова здесь работает

Ручной Клауд

Коллекционные экшен-фигурки Final Fantasy

Компания Square Enix сообщила о намерении выпустить серию экшен-фигурок по мотивам сериала Final Fantasy. Набор "Final Fantasy Trading Arts: Volume 1" будет состоять из семи фигурок, представляющих собой персонажи из Final Fantasy VII-X. Изданы они будут таким образом, что покупателям придется приобретать "кота в мешке" по цене $4.5. Система аналогична коллекционным карточным играм: для того, чтобы собрать полный комплект, придется заняться фанатским обменом. В первом выпуске будут присутствовать следующие персонажи: Cloud Strife (FFVII), Sephiroth (FFVII), Rinoa Heartilly (FFVIII), Vivi Ornitier (FFIX), Yuna (FFX), Lulu (FFX) плюс еще один, не названный секретный перс. В продажу набор поступит в конце марта 2004 года. – HWNN

ОЗИМЫЕ

Анонс BloodRayne 2

Ударим вампиризмом по нацизму и ксенофобии!

Соскучились?

Пока народ не отошел от приключений очаровательной полувампирши BloodRayne в подземельях секретных нацистских баз, пока живы воспоминания обо всех тех "ухтывау", которыми награждали игроки каждый новый акробатический трюк героини, Majesco объявляет о том, что в недрах Terminal Reality вовсю кипит работа над сиквелом - BloodRayne 2.

На этот раз действие будет разворачиваться в современном мире. Шестьдесят лет, прошедшие с окончания первой игры, BloodRayne провела в неустанных поисках своих братьев и сестер, коих ее папаша-вампир Kagan успел наплодить великое множество. Но и те времени тоже не теряли, а сколотили банду под названием Cult of Kagan и продолжают вынашивать планы покойного Kagan'a о новой эре доминирования вампиров, в которой людям отведена незавидная участь живых консервов. Помешать этим коварным замыслам, естественно, может только сама BloodRayne.

BloodRayne 2 — первый кадр из готовящегося трейлера

Разработчики же тем временем обещают порадовать нас новыми пейзажами современного города, сверхъестественными возможностями героини, боссами, врагами и оружием. В качестве довеска - улучшенная версия движка Infernal.

Правда, увидеть все это мы сможем только через год - релиз игры намечен на октябрь 2004 года на PC, PlayStation 2 и Xbox. - А.И.

Шаманские пляски

Бубен в комплект не входит

Похоже, 4am Entertainment всерьез взялась за непаханую целину восточно-азиатских игр. На этот раз владельцев персоналок будут развлекать методом, который пока еще боялся показывать нос дальше приставок.

Итак, раздвигайте завал из принтеров, сканеров и офисной мебели, убирайте с пола сетевые кабели, ибо грядет безудержное скакание под музыку перед монитором. Да, вы не ослышались, нам предлагают игру CyberGroove от тайваньских разработчиков Front Fareast Industrial Corporation, которая принадлежит к жанру танцевальных аркад.

Стоит отметить, что азиатские владельцы PC развлекались с этой игрой еще в сентябре 2000 года. Воды с тех пор утекло немало, поэтому 4am Entertainment обещает включить в CyberGroove шестнадцать свежих треков от лейбла Big Dish Productions. Обещаны клаб-дэнс, транс, ритм-энд-блюз, поп, хаус и old skool. Кроме того, дополнительные композиции можно будет скачать со специального сайта. Ко всему

Ниже пояса: N-Gage взломана!

Nokia переводит дух после нокдауна

Компании Nokia нанесен серьезнейший удар: защита N-Gage взломана! Это означает, что в игрушки, предназначенные для этого портативного устройства, теперь можно будет поиграть и на других девайсах.

В настоящее время конкретно названа только одна модель Siemens SX1, на которой удалось запустить SonicN. Ожидается, что портирование остальных игрушек проблем также не составит. Судя по всему, можно ожидать скорого наплыва железячных примочек, позволяющих различным продвинутым телефонам "всасывать" контент, предназначенный для N-Gage.

Компания Nokia пообещала "агрессивно преследовать" тех, кто стоит за успешным взломом механизма защиты от нелегального копирования консоли N-Gage. Представитель Nokia сообщил, что уже началась соответствующая работа с провайдерами, к процессу привлечены спецы из сыскных агентств. Nokia предпримет все необходимые меры по закрытию веб-сайтов, выкладывающих пиратское программное обеспечение (аналогичная ситуация наблюдалась в прошлом, когда киноиндустрия охотилась на странички с софтом, позволяющим взламывать защиту DVD-дисков).

Сам "кряк" был применен следующим образом. Он содержался в приложении, загружаемом в N-Gage. После загрузки "кряк" определяет, какие зашифрованные игры находятся в корневом каталоге карты памяти, и производит их дешифровку. Такая система уже была использована с целью выкладки дешифрованных кодов в интернет. Утверждается, что зашифрованные игры можно переписать с карт памяти в оперативную память N-Gage, а потом - обратно на карту памяти с помощью стандартных средств управления файлами в системе Symbian (используемой в N-Gage).

Каким именно способом был осуществлен взлом защитной системы - неизвестно. Скорее всего, использовалась документация, полученная разработчиками игрушек.

Представитель Nokia опроверг версию того, что хакер может работать в самой Nokia или в одной из команд-разработчиков игр для N-Gage. Правда, он отметил, что тот, кто это сделал, должен был обладать "достаточной решительностью, временем и умением".

Умение умением, но с момента релиза консоли прошел всего лишь месяц.

Nokia собирается предпринять определенные шаги для того, чтобы в дальнейшем использование игр N-Gage на других системах стандарта Series 60 было невозможным или чтобы спиратченные игры шли в совершенно непотребном качестве. – HWNN

Вместо бубна вот что будет

этому будет прилагаться восьмипозиционный коврик (подключается через порт USB), на котором, собственно, и надо скакать. Причем будет у него и поддержка мультиплеера - на его поверхности смогут одновременно танцевать два человека.

Релиз CyberGroove запланирован на двадцать третье января 2004 года. - А.И.

Акелла

FORD RACING 2

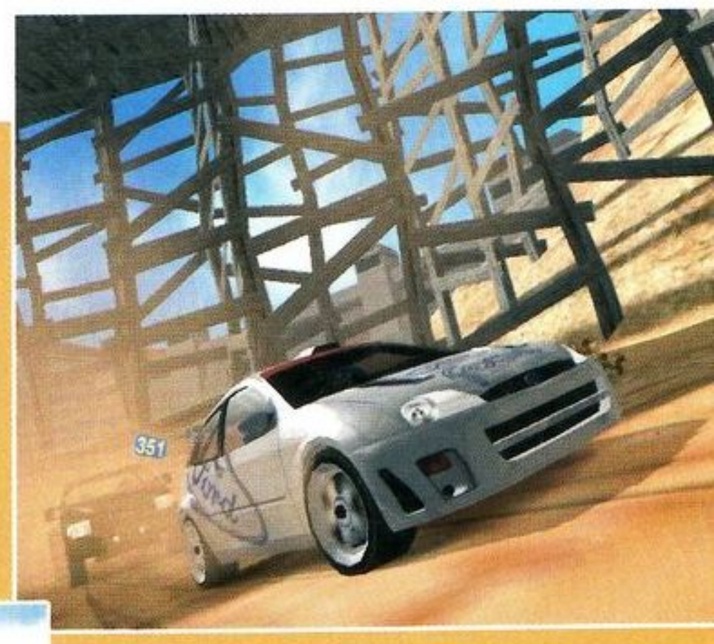
Ford

ДРАЙВ

Razorworks

pc cdrom

Мощные и чертовски своенравные - кто из вас не мечтал сесть за руль одной из лучших моделей марки Форд и вступить в самую незабываемую гонку своей жизни? 32 модели различных классов от внедорожников до спорт-каров уже на старте и готовы воплотить в жизнь ваши самые бешеные мечты гонщика!



- Уникальная подборка моделей от легенд кинематографа 1955 Thunderbird, 1968 Mustang до суперсовременных 2002 Thunderbird, Mustang GT Concept Car, а также вне дорожники.
- Промчись по раскаленным солнцем пустыням, непроходимым джунглям, офф-роад трекам, улицам городов и по крупнейшим стадионам мира!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "RazarWorks",© 2003 "Empire Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

Адд-он к адд-ону

"Второй фронт" не за горами

Доблестным штатовским ВВС посвящается этот скриншот

"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт" дополнит лучший в своем классе авиасимулятор двенадцатью новыми кампаниями для одиночной игры, на протяжении которых игрокам предстоит участвовать в противостоянии военно-воздушных сил США и Германии в период с мая 1944 по май 1945 года. Кроме того, в игре появятся динамические онлайновые кампании для совместного прохождения группами численностью до 32 человек.

Основные особенности игры:

- 12 динамических кампаний для одиночной игры - по шесть за каждую из сторон, Luftwaffe и USAAF;
- 7 динамических онлайновых кампаний для совместного прохождения: до 32 управляемых игроками самолетов одновременно;
- огромный выбор миссий, каждая из которых предваряется подробным инструктажем (брифингом);
- высокая степень исторической достоверности движения линии фронта в игре;
- возможность обзора линии фронта на протяжении всех миссий;
- 93 новые схемы раскраски самолетов.

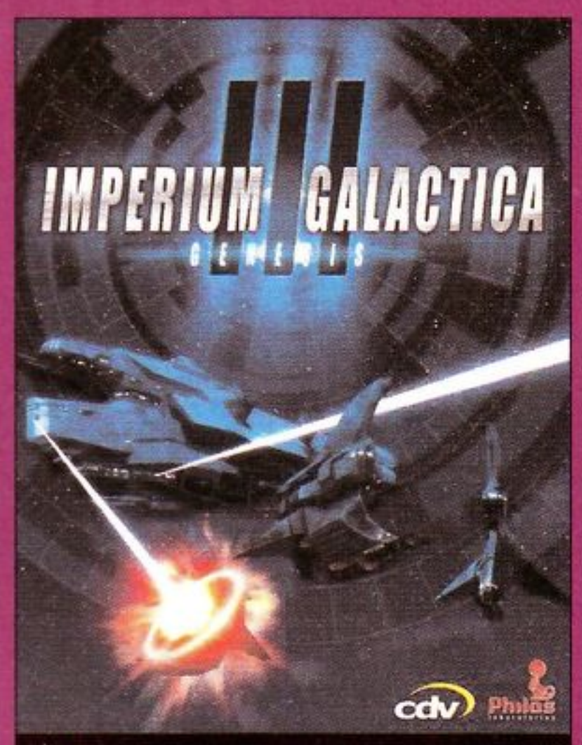
Дополнение "Второй фронт" к игре "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения" разрабатывается фирмой "1С" и студией Russian Rocket Games при участии Ильи "Luthier" Шевченко, Вадима "Starshoy" Колосова и Яна Бойса (Ian Boys). Выпуск дополнения намечен на первый квартал 2004 года. – HWNN

Восставшие из ада

Imperium Galactica 3 живее всех живых

Зрелищная глобальная космическая RTS Imperium Galactica 3 (известная под именем Galaxy Andromeda), вроде бы принявшая жестокую смерть от рук издателя CDV Software, жива! Изменились издатель/разработчик, а также название самой игры - теперь это Nexus.

Трудятся над ней разработчики из Mithis Games, что в Будапеште, а издателем выступает голландская фирма HD Interactive. Все основные фичи проекта, равно как жанр и прочее, останутся без изменений. Релиз реинкарнированной Imperium Galactica 3 состоится в сентябре 2004 года. - А.И.

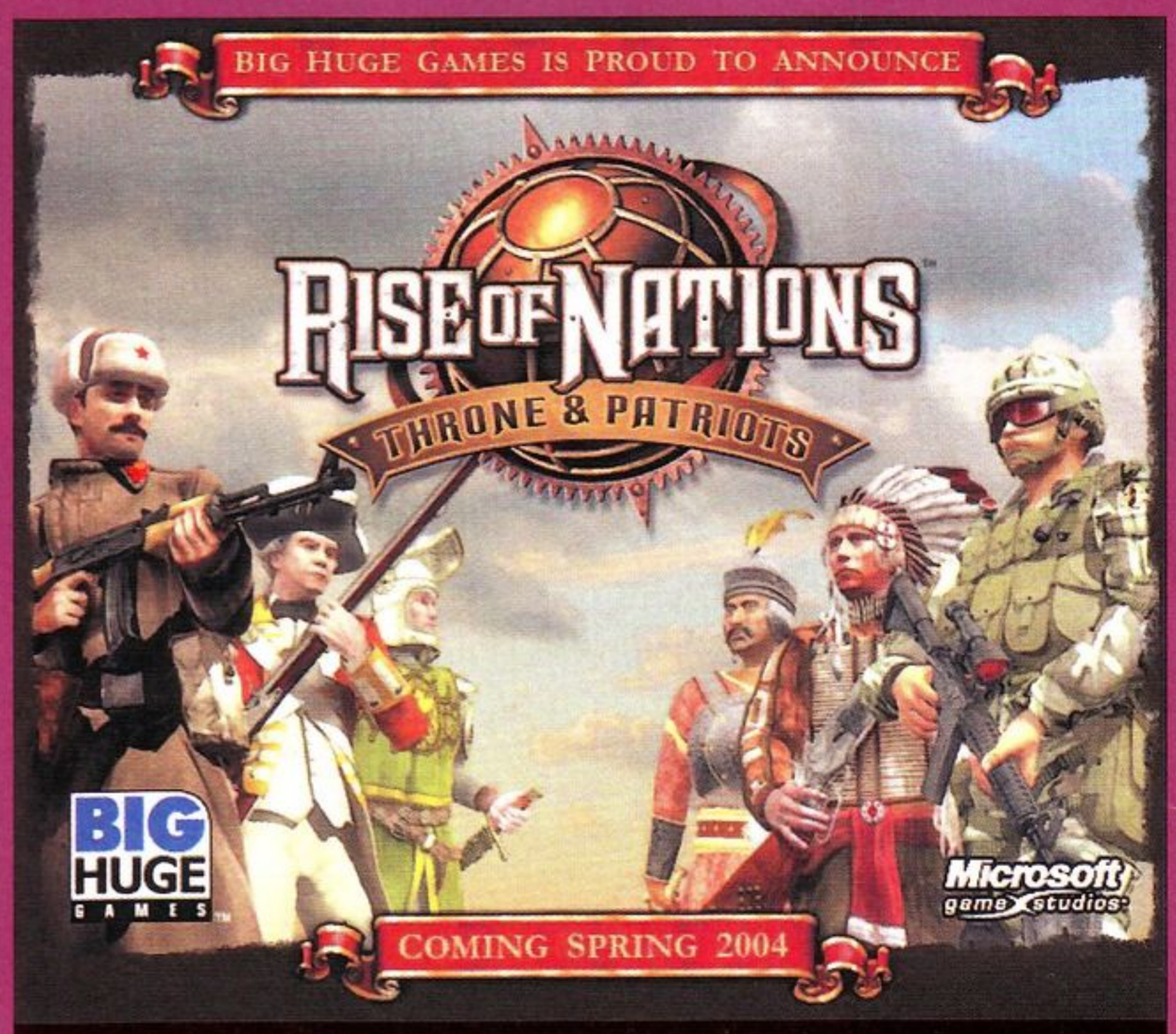


...И откопал стюардессу

Трон для стратега

Rise of Nations обзаведется адд-оном

Продолжая развивать успех своей глобальной RTS Rise of Nations, компании Microsoft Game Studios и Big Huge Games объявили о работе над адд-оном к ней.



А вот и патриоты, тронов что-то не видать

В Rise of Nations: Throne and Patriots разработчики обещают добавить двадцать новых юнитов, шесть цивилизаций и парочку чудес. Однако самой глобальной фишкой адд-она станет правительство. Теперь вы будете вольны выбирать на любом этапе развития своей цивилизации политический строй, который будет влиять на поведение военных юнитов в различных ситуациях. Также разработчики обещают создать несколько сингловых кампаний, основанных на реальных исторических событиях.

Релиз Rise of Nations: Throne and Patriots намечен на весну 2004 года. - А.И.

Сближает Восток и Запад...

Корейский ужастик с японским лицом и английскими деньгами

Английский издатель 4am Enterteiment объявил о том, что издаст "новое слово в жанре horror survival", под которым они подразумевают WhiteDay от корейской фирмы Sonnori.

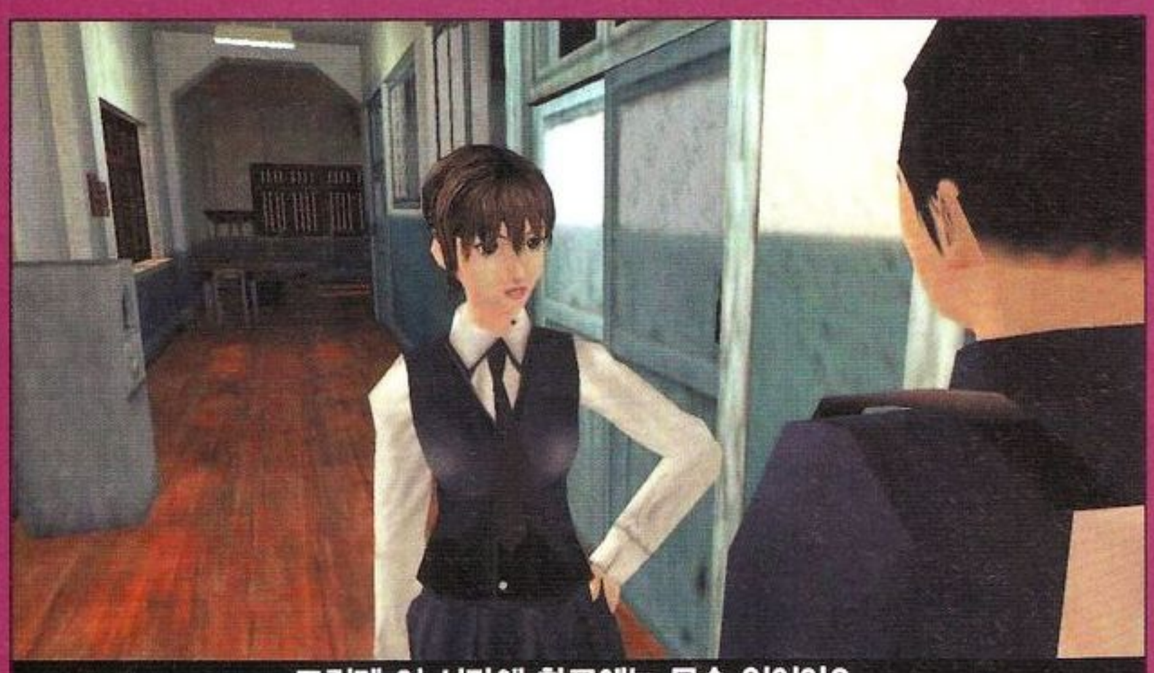
Чем же так необычна эта игра? Во-первых, пространным сюжетом. Играть мы будем за влюбленного школьника, который с какой-то радости полез в свою школу поздно ночью, дабы вернуть дневник девушке своей мечты (его он случайно нашел днем). Вот только

Deus Ex 3 - реальность

В то время, когда вторая часть игры Deus Ex появится в продаже только в декабре этого года, Уоррен Спектор, глава Ion Storm, в интервью сайту Computer and Video Games сообщил о начале работ над Deus Ex 3. Никаких конкретных подробностей об игре пока нет, да и быть не может, так как в настоящий момент сиквел пребывает в стадии разработки общей концепции. Пока известно лишь одно - третья часть серии будет тесно связана с событиями, происходившими в предыдущих двух частях. - А.И.

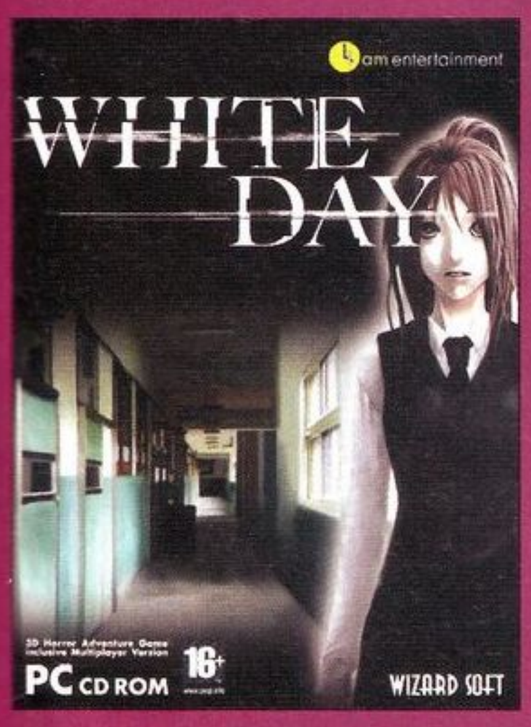
True Crime: Streets Of L.A. - для PC?

Компания Activision только что отрелизила True Crime: Streets Of L.A. для Xbox, PlayStation 2 и GameCube. Но, похоже, мимо персоналок этот тайтл тоже не проскочит. На сайте онлайнового магазина Ebgames появилась страничка, часть которой вы можете рассмотреть на скриншоте. Так что в марте следующего года ждем-с... – HWNN



그런데 이 시간에 학교에는 무슨 일이야?

Видно, правду говорят, что народ Ямато мигрировал на острова из Кореи



школа-то, оказывается, не простая. В ней по ночам бродят не только влюбленные школьники (надо понимать, в больших количествах, так как в пресс-релизе говорится о том, что нам предстоит спасать других школьников, но не объясняется, что же они делали там ночью), но и их одноклассники, которые, волею судеб, оказываются демонами. Есть там еще и сумасшедшие уборщики, которые похватали бейсбольные биты и норовят забить ими всякого встречного. В довершении картины оказывается, что наша любовь сама одержима злым духом. В общем, картина впечатляющая.

Все это мы будем лицезреть от первого лица, в полном 3D, с обилием разнообразных роликов на движке, в ходе которых игроку придется выбрать одну из двух ветвей, по которой сюжет будет развиваться дальше. В игре вообще не будет оружия, зато на своем пути наш герой повстречает массу различных паззлов, сложность которых постепенно возрастает.

Кроме того, Sonnori собирается включить в игру мультиплеерный режим, в котором игроки смогут быть не только храбрыми школьниками, но и злобными демонами или сумасшедшими уборщиками.

Как же будет выглядеть все это на практике, покажет ближайшее будущее - релиз WhiteDay намечен на тринадцатое февраля. - А.И.

Уникальная походовая

И конь, и трепетная лань?

Strategy First объявила о разработке "уникальной походовой стратегии" Supremacy: Four Paths to Power. Уровень выяснения отношений - планетарный, глобальная задача - покорение галактики и уничтожение всех противников.

Акелла

pc cdrom

Непревзойденный стиль экономической стратегии, восхитительная 3D графика, более 6000 потенциальных клиентов, несчетное количество аттракционов - в этой игре есть все, чтобы превратить свою забегаловку в великолепный развлекательный комплекс и завоевать сердца и бумажники взыскательной публики Вегаса.

- Немного сообразительности, дара предвидения и ты сможешь превратить свой маленький заброшенный отель на окраине в самое посещаемое и престижное казино Вегаса.
- Ты можешь управлять своим казино честно, а можешь прибегнуть к маленьким хитростям. Главное, не попадись!
- Не забудь и о собственной безопасности. Опасайся воров и жуликов из высшего общества.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "DeepRed"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 ттех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

Игрок примеряет мундир командующего офицера, управляющего одной из четырех возможных рас. Легко победу не добыть: придется научиться воевать как в космосе, так и на поверхности планет. Фичи:

- четыре сторилайна - для каждой расы;
- до 50 уникальных юнитов у каждой расы;
- адаптирующийся AI;
- уникальная система управления ресурсами и экономикой;
- продвинутый мультиплеер;
- возможность тонкой настройки игры в соответствии с предпочтениями пользователя;
- разнообразие тактических приемов;
- наличие космических пиратов, способных внести коррективы в планы игрока;
- подробный туториал.

Немного странными, правда, выглядят посулы, обещающие, что новая игра станет продолжательницей дел Alpha Centauri и X-Com. Это как это? Опять Strategy First озадачила. – HWNN

Если вы устали ждать Сэма

Вряд ли вам что-то поможет, но...

Для тех, кто истосковался по фигурному шинкованию полчищ разнообразных инопланетных тварей, угрожающих спокойствию на Земле, компания Strategy First спешит преподнести небольшой сюрприз - аркадный FPS Alien Blast: The Encounter.

В этой игре от Made by Kiddies игроку предстоит в гордом одиночестве, как настоящему сверхгерою, защитить колонии от нашествия армии злобнейших космических монстров на протяжении сорока пяти уровней. Разработчики обещают, что игра непременно приглянется любителям научной фантастики и безостановочного экшена в лучших традициях Serious Sam'a, а играть в нее можно будет как по сети, так и в гордом одиночестве.

Релиз Alien Blast: The Encounter состоится в первом квартале 2004 года. - А.И.

Посталу три - быть!

Перед самой сдачей номера на сайте GameSpyDaily появилась любопытная новость о том, что в коротком телефонном интервью, взятом этим сайтом у Винса Дези, выяснилось, что планы о сиквеле Postal 2 у компании имеются, а его разработка начнется после Рождества. В Postal 3 Running With Scissor учтут все недостатки предшественника и сделают его еще более интерактивным. - А.И.

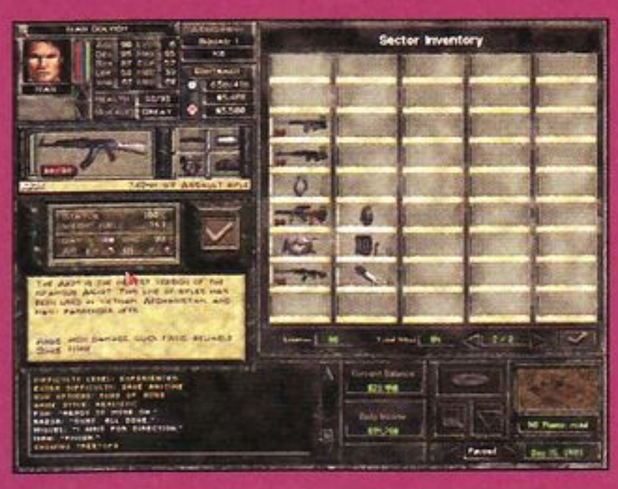
Бард нашел европейского издателя

Десятого ноября компании Acclaim Entertainment и inXile Entertainment заключили договор, по которому Acclaim Entertainment становится издателем римейка классического RPG The Bard's Tale на территории Европы.

Выход игры на просторах Старого Света состоится осенью 2004 года на PC и основных приставках. - А.И.

Анонсирована Jagged Alliance 2: Wildfire

Я буду работать на тебя, проклятый капиталист!



Компания Strategy First объявила о разработке очередной части игрового сериала JA - Jagged Alliance 2: Wildfire. Работает над игрой Сергей "Wildfire" Попов, известная личность в JA2-коммьюнити. Компания-разработчик - I-Deal Games Studios.

Игра вернет нас в Арулько, где под прикрытием экспорта драгоценных металлов процветает добыча наркотиков. Переделке подвергнется "... оружие, ландшафт, здания, миссии, противник и AI". Звучит несколько странно, например, в плане переделки миссий. Это как это? Мы новый продукт получим или нечто старое на новый лад? "Все элементы игры были изменены, чтобы сделать их более реалистичными и ближе к реальной жизни". Из той же оперы.

В общем, отправляемся с командой в тропики разбираться с наркобароном. – HWNN

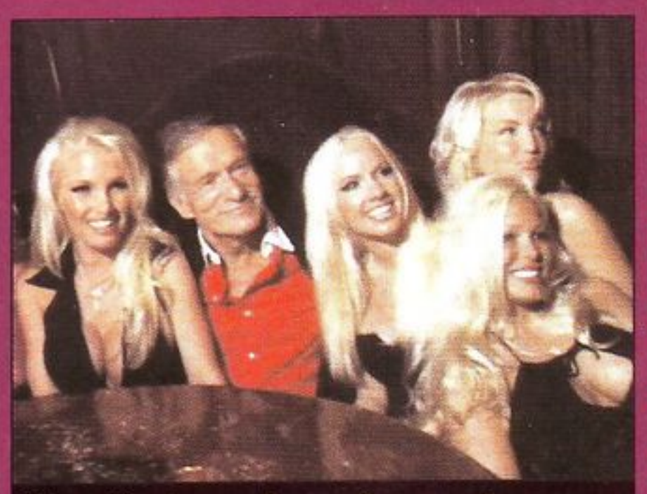
Следуй за белым кроликом

Playboy: the Mansion в Европе

UbiSoft заключила контракт с Cyberlore Studios на издание на территории Европы игры для стратегов-эротоманов Playboy: The Mansion.

Джим Перкинс, директор Arush Entertainment, издателя этой игры на территории США, заявил, что работа с одним из самых уважаемых паблишеров, которым является UbiSoft, - большая честь для них, и что лучшего партнера для распространения игры в Европе они не могли и придумать.

В этой игре вам предложат попробовать свои силы в нелегком деле издания мужских журналов. Заявленная как смесь The Sims и



Хью Хефнер (втрой слева)

многочисленных Tycoon'ов, она позволит геймеру не только заниматься издательским бизнесом, но и вести жизнь, приличествующую главе медиа-империи. Игра создается под непосредственным руководством Хью Хефнера, который известен не только как владелец журнала Playboy, но и как самый известный плейбой Америки. - А.И.

Тропой МакРея

Верной дорогой идете...

Следуя традиции, заложенной Codemasters и их известной серией раллийных симуляторов Colin McRae Rally, SCi при создании своего сима также заручилась поддержкой знаменитого английского гонщика, но стал не Колин МакРей, а Ричард Бернс.

В новой игре, которая так и называется, Richard Burns Rally, игрокам будут предложены все официальные этапы сезона уходящего 2003 года, равно как и машины основных заводских команд - Peugeot 206, Citroen Xsara TX и Subaru Impreza 2003. Кроме этого, разработчики обещают динамические погодные условия, великолепную тщательно проработанную сервисную зону, где будет ремонтироваться автомобиль. Не обошлось и без заявлений о крайне высоком уровне реализма будущей игры. Также в Richard Burns Rally будет присутствовать система генерации случайных треков.

Все это стоит ожидать в начале следующего года одновременно на PC, PlayStation 2 и Xbox. - А.И.

Guerrilla делает игру для Eidos

Партизаны компьютерного фронта молчат

Раньше эта расположенная в Амстердаме студия называлась Lost Boys Games. В настоящее время она делает Killzone - многообещающий шутер с видом от первого лица, который собирается издать компания Sony.

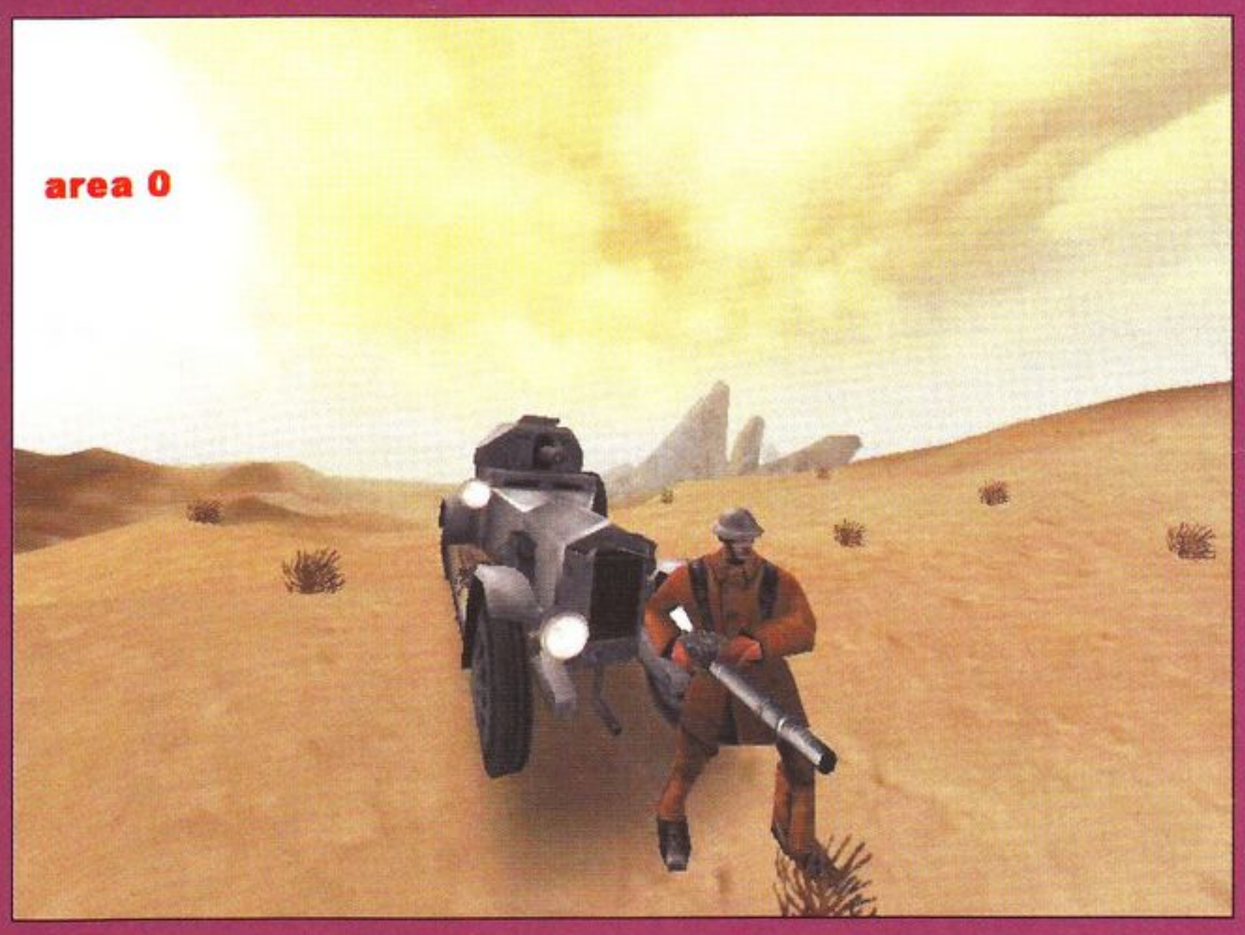
Британский издатель Eidos сегодня не может похвастать достойной линейкой экшен-тайтлов, запланированных на следующий год.

А сайт все еще under construction

Отчасти это связано с принятым решением не издавать очередную игру серии TimeSplitters. Название игры, которую Guerrilla разрабатывает для Eidos, пока не известно. Все, что мы о ней знаем: это будет шутер от третьего лица, который увидит свет летом 2004 года на трех основных платформах - PC, PS2 и Xbox. – HWNN

Есть многое на свете...

По всей строгости военного времени



Из Датского королевства сообщают. Малоизвестная публике студия Deadline Games подписала договор с куда как более известным паблишером Take-Two Interactive. Речь идет об издании TPS для PC и PS2. Рабочее название проекта - Desert Rat, действие разворачивается в Африке во времена Первой мировой. Главные герои - парочка бравых английских вояк, пытающихся, притворившись дезертирами, внедрится в ряды других (на сей раз настоящих) британских дезертиров, чтобы наказать их за измену родине по всей строгости военного времени.

Представитель Take-Two Люк Вернон отметил, что видит в Deadline Games большой творческий потенциал и ожидает плодотворного сотрудничества. Мы же пока видим лишь подборку скриншотов, которые, мягко говоря, не впечатляют.

Что же в конечном итоге получится у Deadline Games, мы узнаем не раньше середины следующего года. - А.Р.

СОЛО ДЛЯ ФИНАНСОВ С ОРКЕСТРОМ

Билл Гейтс как всегда богатеет

Менеджеры Microsoft обнародовали квартальные достижения своего игрового подразделения. Оказывается, в общую копилку корпорафции отправился 581 миллион долларов США, что на 20 процентов больше прошлогодних показателей. Впрочем, данная сумма покажется каплей в море, так как на продаже программного обеспечения империя Билла Гейтса за этот же период времени заработала более 8 миллиардов долларов, причем чистая прибыль составила 2, 6 миллиарда, то есть по 30 центов на одну акцию. – В.Ч.

Кризис в Midway

Midway поделилась с игровой общественностью далеко не радостным отчетом о проделанной работе за третий квартал текущего года. Доход компании достиг отметки в 11,6 миллионов долларов США, что аж в пять раз хуже прошлогодних достижений. Финансовые потери составили чуть более 23 миллионов долларов, что равняется убыткам в 0,52 доллара на акцию. Если верить прогнозам независимых экспертов, то к концу года потери возрастут до 100 миллионов долларов США. – В.Ч.

Atari несет убытки

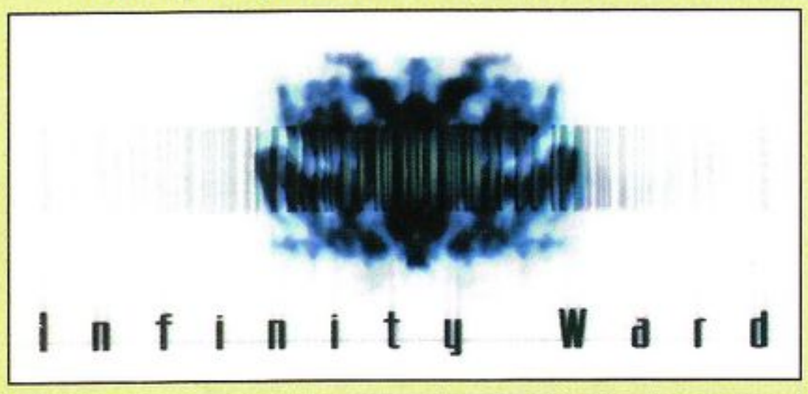
Издательство Atari отрапортовало об итогах своей деятельности за второй квартал текущего финансового года, который, напомним, закончился 30 сентября. За это время в доход компании поступило 60,6 миллионов долларов США, что чуть ли не в два раза ниже достижений за ана-

логичный период прошлого года. Чистые потери равняются почти 29 миллионам долларов, что легло тяжким бременем в 0,38 доллара убытков на каждую акцию. За 2003 год руководство Atari планирует выручить 560-590 миллионов долларов США, причем из этой суммы чистая прибыль должна составить около 35-45 миллионов долларов, то есть по 36-46 центов прибыли на одну акцию. – В.Ч.

Рекорды Take Two Interactive

Издательство Take Two Interactive похвасталось статистикой продаж своих ведущих тайтлов. Так две части Tropico разошлись по всему миру совокупным тиражом в полмиллиона экземпляров, великолепная Mafia и кроссплатформенный комбатсим Conflict: Desert Storm достигли планки в 800 тысяч копий. Проект Midnight Club добрался до трех миллионов, а сериал Grand Theft Auto есть у двадцати пяти миллионов геймеров. Причем из совокупного тиража 20 миллионов – это коробки с третьей частью и Grand Theft Auto: Vice City. – В.Ч.

Activision позовете - она вас приобретет



И тебя выкупят...

Если крупный издатель покупает одну отдельно взятую команду разработчиков, делающих шутер по мотивам Второй мировой, это случайность. Если это произошло второй раз, то совпадение. Если же подобное случилось в третий раз, то это маркетинговая политика.

Справедливость этого тезиса подтверждается последними действиями Activision. В прошлом месяце данное издательство полностью выкупило скромную фирму Infinity Ward. Буквально за день до этого на прилавках появились коробки с первой игрой Infinity Ward - шутером Call of Duty.

Для сотрудников свежеприобретенной фирмы это уже не в диковинку. Дело в том, что Infinity Ward основана людьми, ранее работавшими в 2015, а та, в свою очередь, некоторое время назад была куплена на корню EA Games. Будем надеяться, что на этот раз массового исхода сотрудников Infinity Ward не состоится, в противном случае года через полтора появится анонс очередного шутера "от создателей Call of Duty". - Ю.П.

Французское правительство заботится о своих разработчиках

В одном из прошлых блоков новостей мы вам рассказывали о том, что французское правительство намерено оказать финансовую поддержку своей отечественной игровой индустрии. Спустя два месяца упорных работ, Министерство культуры Франции выпустило официальный пресс-релиз, в котором сообщается, что государство безвозмездно, то есть даром, выделяет на нужды девелоперов 4 миллиона евро. Причем в данном документе черным по белому написано, что в данной стране игры являются частью национального искусства. Финансовая подпитка будет оказана 21 компании, среди которых к числу известных контор можно отнести только Arkane Studios – создателей Arx Fatalis. – В.Ч.

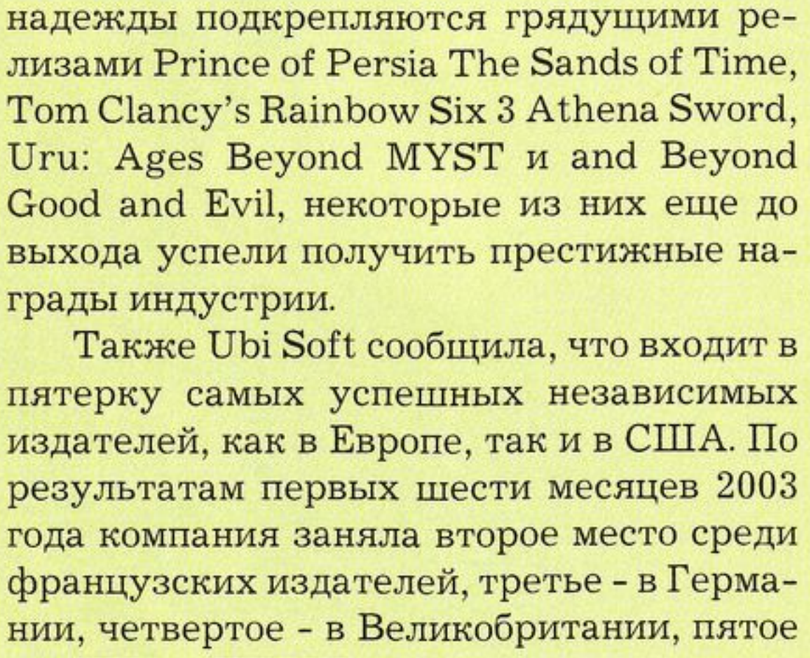
Ubi Soft: продажи второго квартала

Рост продаж составил 66.9% (62.3 миллиона евро). Tom Clancy's Splinter Cell была самой продаваемой игрой для PlayStation 2 в США, а Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder вошла в тройку самых продаваемых игр для Xbox. 23% выручки компании было получено от реализации игр для PC.

Ubi Soft рассчитывает на очень хорошие показатели в третьем квартале. Эти надежды подкрепляются грядущими релизами Prince of Persia The Sands of Time, Tom Clancy's Rainbow Six 3 Athena Sword, Uru: Ages Beyond MYST и and Beyond Good and Evil, некоторые из них еще до выхода успели получить престижные награды индустрии.

Также Ubi Soft сообщила, что входит в пятерку самых успешных независимых издателей, как в Европе, так и в США. По результатам первых шести месяцев 2003 года компания заняла второе место среди французских издателей, третье - в Германии, четвертое - в Великобритании, пятое - в США. - HWNN

Финансы Activision и перенос DOOM III


Вы не увидите эти милые лица до весны

Компания Activision, Inc. обнародовала финансовую информацию по второму кварталу текущего фискального года. Доходы составили $117.5 миллионов (в прошлом году за аналогичный период - $169.2 миллиона). Цена акции компании снизилась на $0.11. Причиной снижения доходов названо существенное уменьшение количества релизов.

Также Activision объявила, что в связи с некими "целями планирования" выход DOOM III переносится на следующий фискальный год (текущий закончится 31 марта 2004 года).

Рон Дорнинк, президент Activision, сообщил, что компания отказалась от дальнейшей разработки десяти игровых проектов (в том числе - Trinity), которые оказались недостаточно перспективными с точки зрения возврата вложенных в них средств. – HWNN

Финансы Vivendi Universal в третьем квартале

Компания Vivendi Universal обнародовала результаты третьего квартала текущего финансового года. Общий доход составил 5.9 миллиарда евро (против 14.6 миллиардов в прошлом году).

Vivendi Universal Games заработала 77 миллионов (на 54% меньше, чем в прошлом году, когда аналогичный показатель оказался на уровне 166 миллионов). – HWNN

Аркадные прибыли SEGA

Вот такие плюшевые коллекционные сэйлормуны можно вытащить краном Ufo Catcher 7

Компания SEGA сообщила, что в период с апреля по сентябрь она умудрилась заработать кучу денег. Чистая прибыль составила 485% в сравнении с аналогичным показателем за этот же период в прошлом году (в числах: 5.93 против 1.01 миллиарда йен).

Основные доходы в копилку компании принесли такие стационарные аркадные установки, как "UFO Catcher 7" (с крановым механизмом) и "The Key of Avaron". В то же время отделение видеоигр компании сообщило об убытках на сумму 1.8 миллиарда йен. Нужно отметить, что, благодаря хорошим продажам "Lets Make a J League Soccer Team", убытки этого подразделения оказались даже меньше прогнозируемых.

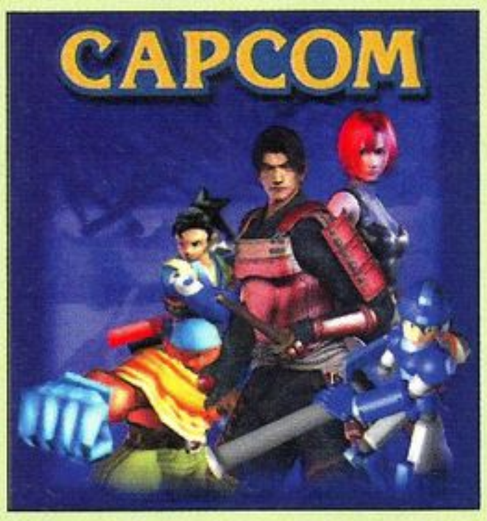
Хисао Огути, президент SEGA Corp, утверждает, что благодаря массированной реструктуризации компании в следующем году отделение видеоигр вновь станет прибыльным и будет продавать порядка 10 миллионов игр ежегодно. – HWNN

Финансовые дела Capcom идут в гору

Японский гигант Capcom опубликовал финансовый отчет за шесть месяцев (с апреля по сентябрь этого года). По словам представителей компании, ее прибыль за первую половину 2003 финансового года составила 919 миллионов йен (8,9 миллионов долларов). Не так и много, но с учетом того, что за аналогичный период прошлого года Capcom потеряла 17,3 миллиарда йен (159 миллионов долларов), это уже что-то.

Продажи компании по сравнению с

прошлым годом сократились на тринадцать процентов, что составило 22,5 миллиардов йен (208 миллионов долларов). Основной вклад в это падение внес потребительский сектор, составляющий ядро Capcom. Продажи в нем сократились на целых 69 процентов! По словам представителей фирмы, это связанно с тем, что компания не выпустила ни одной игры-блокбастера, что, в свою очередь, по заявлению вице-президента Capcom, Хейдзи Осима, произошло из-за того, что компания проводила реструктуризацию подразделения, ответственного за разработку игр.



В это же время подразделение Capcom, ответственное за игровые автоматы, увеличило свою прибыль на 15 процентов. Это связанно с новым автоматом по популярной вселенной Gundam и сокращением некоторых нерентабельных залов в Америке и Японии.

С учетом того, что во второй половине финансового года Capcom выпустит на прилавки такие проекты, как Resident Evil Outbreak и Onimusha 3, прибыль к концу года, по мнению боссов компании, должна составить 4,2 миллиарда йен (39 миллионов долларов), а объем продаж - 63 миллиарда йен (582 миллиона долларов). - А.И.

Interplay в убытках

Компания Interplay Entertainment обнародовала результаты третьего квартала финансового года. Убытки компании за этот период составили $2.2 миллиона (в прошлогоднем третьем квартале - $1.8 миллиона). Доходы снизились с $9.7 миллиона до $4.7 - на 52 процента. Причиной считается то, что на территории США была издана только одна игра (в прошлом году - три). – HWNN

ДЕНЬ СОГЛАСИЯ И ПРИМИРЕНИЯ

Дэйв Мирра на коне

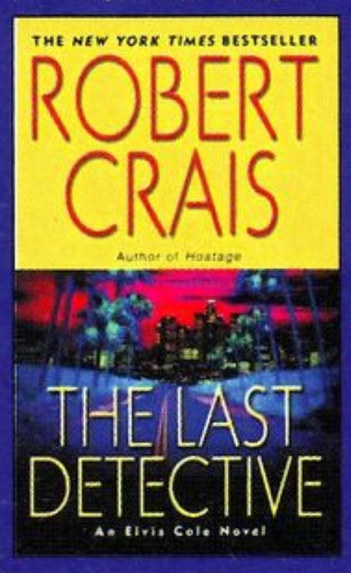
Длящаяся почти год судебная тяжба между знаменитым BMX велосипедистом-экстремалом Дэйвом Миррой и издательством Acclaim Entertainment подошла к своему логическому концу. Стороны решили не испытывать дальше терпение друг друга и пошли на мировое соглашение. Напомним, что предметом спора стала провокационная приставочная игра BMX XXX, бросившая тень на честное имя сериала Dave Mirra Freestyle BMX. Кстати, Дэйв Мирра в качестве компенсации получил 21 миллион долларов США, а также продлил свой выгодный со всех сторон контракт с Acclaim Entertainment аж до 2011 года. Вот как прокомментировал эту ситуацию главный администратор Acclaim Entertainment Род Казенс: "Мы очень рады, что эта пренеприятная ситуация стала историей, и надеемся дальше продолжать наше успешное сотрудничество. Имя Dave Mirra является номером один в индустрии компьютерных BMX-игр, поэтому мы без него никуда". – В.Ч.

Мы поссоримся и помиримся...

Перебранка между Vivendi Universal Games и Interplay по поводу дистрибьюторских недоразумений, похоже, завершилась примирением. Компании возобновляют отношения, оговоренные в заключенном ими в августе 2002 года контракте. Это означает, что VU Games будет издателем Fallout: Brotherhood of Steel на территории Северной Америки и Тихоокеанского региона Азии (исключая Японию). Также Vivendi сохраняет за собой право издания игр от Interplay на этих территориях вплоть до августа 2005 года. – HWNN

Иск к Activision отозван

Ранее мы сообщали о том, что Роберт Крейс, автор серии криминальных романов "L.A. Requiem", "The Last Detective" и т.п., подал в суд на компанию Activision, утверждая, что Ник Кэнг, герой новой игры True Crime: Streets of L.A., "слизан" с протагониста его романов, детектива Элвиса Кола.



Компания Activision не замедлила связаться с Робертом и предложила ему ознакомиться с игрой и историей ее разработки из первых рук. До этого Роберт был знаком с True Crime: Streets of L.A. исключительно по нескольким статьям, опубликованным в интернете. Крейс не отказался и в компании своих адвокатов посетил офис Activision. В его распоряжение была предоставлена предрелизная версия игры и ее полный сценарий. К тому же выяснилось, что один из девелоперов оказался большим фаном Роберта, и именно таким образом в игру попали определенные tribute-элементы.

В результате Крейс пришел к выводу, что "они проделали чертовски грамотную работу, которая позволила всем нам с честью выйти из этой неловкой ситуации". Судебный иск отозван, все довольны, игра и писатель получили дополнительную рекламу в СМИ. Учитесь. – HWNN

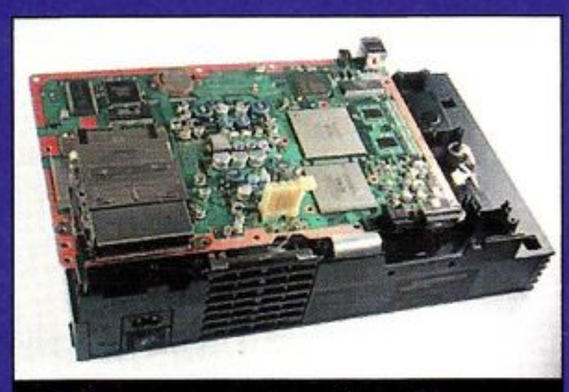
Роберт Крейс

Патентные войны

Однако же, не все настроены столь миролюбиво. Из залов суда начали поступать сводки о неожиданно вспухнувшей патентной войне. Это, между прочим, очень частое явление в области бизнеса, связанного с высокими технологиями. Видите ли, дело в том, что для того, чтобы заработать на той или иной технологической "фишке", нет необходимости вкладывать деньги в исследования и производство. Достаточно тщательно сформулировать принцип действия и возможность создания того или иного девайса, запатентовать эту идею, а затем ждать, пока кто-то не решит воплотить ее в жизнь.

Вот тогда можно начинать кричать, что ты уже давно это придумал, размахивать патентом и требовать денег. Особенно сильны на поприще "патентных войн" всегда были японцы. А вот теперь подловили их самих.

Университет штата Висконсин подал в суд на Sony и Toshiba, утверждая, что принципы архитектуры процессорного ядра, используемые в PlayStation 2, были разработаны и запатентованы их сотрудниками еще в 1986 году. Toshiba попала под раздачу, так как принимает участие в создании комплектующих для PS2.


"Яблоко раздора" в разрезе

Подробности иска и содержание патента пока что не известны, однако ходят слухи, что американцы намерены не только требовать денег за нарушение прав интеллектуальной собственности, но и полного прекращения производства процессоров для PS2.

Ждем развития событий. - А.Р.

КОЛУМБАРИЙ

На кладбище игровой индустрии появилось еще три могилы

Прошедший месяц принес нам сразу три печальных новости, связанных с закрытием игровых компаний. Первой жертвой финансовых проблем стала студия Mucky Foot Productions, прославившаяся такими консольными проектами, как Startopia и Blade 2. Напомним, что компания была основана в 1998 году выходцами из Bullfrog и за пять лет расширилась до 50 человек. Единственная хорошая новость - то, что последнее детище разработчиков, смесь файтинга и шутера от третьего лица Bullet Proof Monk, не канет в историю и выйдет в свет в положенный срок – первый квартал 2004 года

Тем временем издательство Atari закрыло девелоперскую компанию Hunt Valley Studio. Офис в Хант Вэлли, штат Мэриленд, был закрыт третьего ноября, тридцать пять сотрудников уволены. Причина такого решения проста - у Atari нет проектов, воплощение которых они желали бы доверить студии. Последней игрой команды, костяк которой составляли люди, работавшие некогда в легендарной Microprose, был приставочный экшен DnD Heroes.

Возможно, что часть сотрудников студии все же получит работу в других подразделениях Atari.

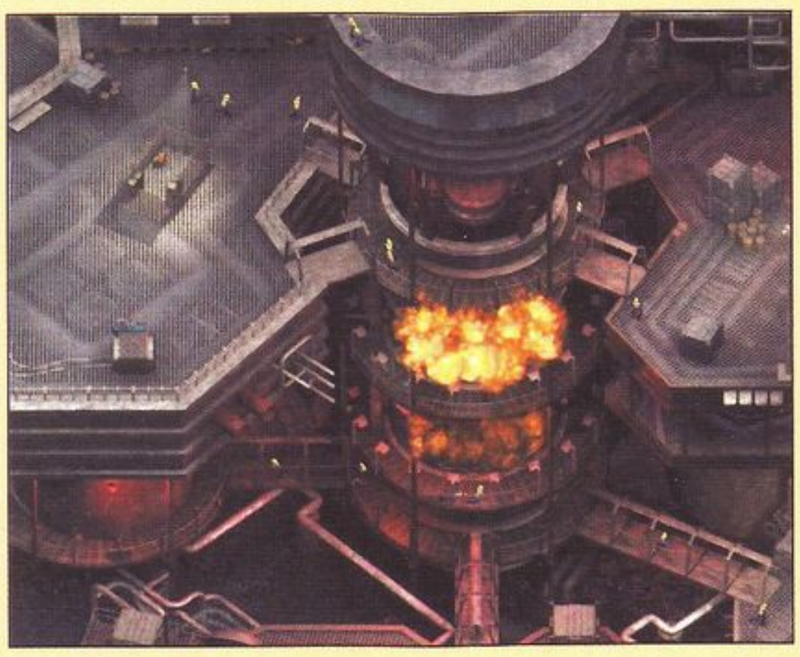
Последняя игра Microprose

Наконец, перестала существовать Capital Entertainment Group. Между прочим, контора занималась очень полезным делом – помогала желторотым новичкам игровой индустрии найти для своих проектов полноценных издателей. Увы, финансовые неурядицы на корню подкосили деятельность компании. – В.Ч., А.Р.

In Memoriam: Digitalo Studios

Расположенная во Флориде девелоперская компания Digitalo Studios прекратила существование в понедельник, третьего ноября. Под занавес в ней было восемь человек, которые теперь подыскивают новое место работы. В качестве причины называется отмена пары проектов и неудовлетворительные продажи шутера Devastation, выполненного на движке Unreal. На плаву остается форум Devastation, а вот про новые патчи и другие формы поддержки игры можно забыть. – HWNN

Капитан больше не улыбается



Уже ближе к середине ноября стало известно, что еще пятнадцатого октября был закрыт офис студии Batfish. Причиной стали внутренние разногласия в команде разработчиков и отсутствие новых перспективных проектов.

Девелоперы, однако, успели закончить работу над игрой Captain Scarlet и отправили финальную версию (а также два варианта демок) своему издателю, компании Digital Workshop. И вот теперь стало известно, что паблишер не станет игру издавать. Никаких разъяснений со стороны Digital Workshop не последовало.

Напомним, что, создававшаяся по мотивам популярного на Западе в середине прошлого века научно-фантастического сериала, Captain Scarlet была задумана как стратегия в стиле X-Com vs. Commandos.

Практически одновременно стало известно, что телесериал может получить вторую жизнь. Так что слабая надежда на издание игры все же есть. Очень слабая. - А.Р.

Билла убили дважды

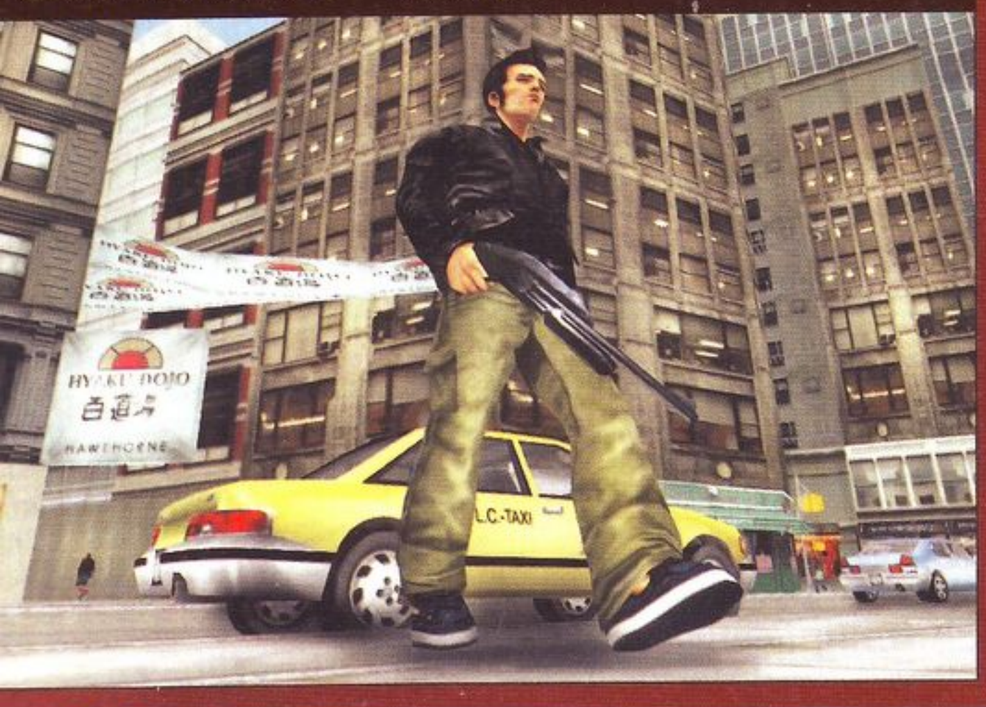
Компания Vivendi Universal "порадовала" еще одним известием: игры по тарантиновскому фильму Kill Bill не будет. А вот права на разработку - у нее, у Vivendi. Это означает, что никто другой тоже не возьмется за эту тему. Пока что официально игра "легла на полку", т.е. шансы на то, что мы в нее поиграем, все еще есть. Чисто теоретические. – HWNN

Про букву "М"

Грядет еще один виток игровой цензуры?

Конференция федеральной торговой комиссии США приняла резолюцию, общий смысл которой сводится к тому, что в скором времени следует рассмотреть вопрос об изменении ныне существующей системы возрастных рейтингов компьютерных и видеоигр. По мнению специалистов, существует ряд особо жестоких игр с рейтингом "М" (то есть покупателю должно быть больше 17 лет), например, Grand Theft Auto 3, которые должны быть доступны только взрослым, то есть лицам, достигшим возраста 21 года. Помимо этого, участники конференции ратовали за то, чтобы право оценки игр перешло от правительственной конторы Entertainment Software Ratings Board к специально созданным комитетам, в чей состав входили бы учителя, родители и детские психологи. – В.Ч.

Дожить до 21 года, чтобы наконец-то сыграть в Grand Theft Auto 3 — тихий ужас



Gas Powered Film

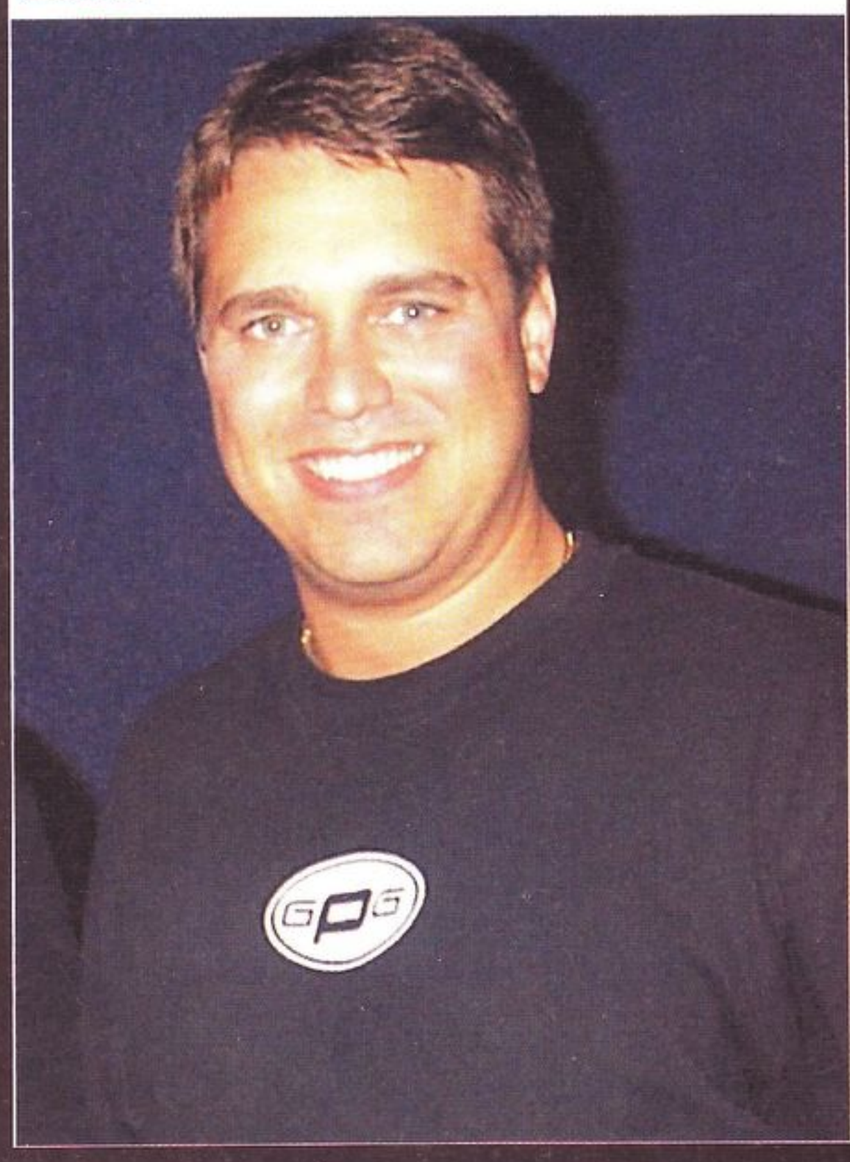
Кто-нибудь остановит этого немца?

То, что игровая и киноиндустрия идут встречным курсом уже ни для кого не секрет. Выход очередного блокбастера сопровождается появлением игры (а то и сразу нескольких) "по мотивам", не редкость и обратный процесс (то есть появление фильмов по мотивам игр). К примерам последнего явления можно отнести такие вещи, как Tomb Raider, Wing Commander, Resident Evil и ряд других картин.

Первого ноября состоялся анонс очередного фильма по мотивам популярной компьютерной игры. На этот раз в качестве прообраза киноленты выступает Dungeon Siege, Action/RPG от фирмы Gas Powered Games. Команда, во главе которой стоит Крис Тэйлор, заключила соглашение с немецкой кинокомпанией Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG (сокращенно Boll KG). Согласно официальному анонсу, бюджет фильма по мотивам Dungeon Siege составит порядка пятидесяти миллионов долларов.

Продюсером новой картины выступает небезызвестный Уве Болл (Uwe Boll). Под его руководством сняты такие ленты, как Blackwoods и House of the Dead. Помимо Dungeon Siege, Уве в настоящее время работает над BloodRayne, Alone in the Dark и второй частью House of the Dead. По словам продюсера, новая лента будет во многом похожа на киноверсию The Lord of the Rings. Насколько слова Уве Болла соответствуют действительности, мы узнаем в конце следующего года, именно на это время запланирован выход Dungeon Siege. - Ю.П.

Крис Тэйлор не скрывает радости по поводу анонса



Far Cry far away

О райских островах и сетевом коде

Издатель UbiSoft и команда разработчиков Crytek объявили о том, что их игра Far Cry, к сожалению, задержится до первого квартала 2004 года. Причиной было названо желание немного больше поработать над сетевой частью игры.

Для этого даже были приглашены две весьма знаменитые личности. Место ведущего дизайнера карт для сетевой игры занял Chris "Narby" Auty, известный маппер, приложивший свою руку к лучшим картам Counter-Strike и Day of Defeat, а также к играм Counter-Strike: Condition Zero и James Bond 007: Nightfire. Ну, а на должность продюсера сетевой части игры был приглашен Richard Tsao, возглавлявший работы над проектами Asheron's Call 2, Dungeon Siege и MechWarrior 4.

Будем надеяться, что эти знаменитости помогут Far Cry стать великолепнейшей игрой. - А.И.

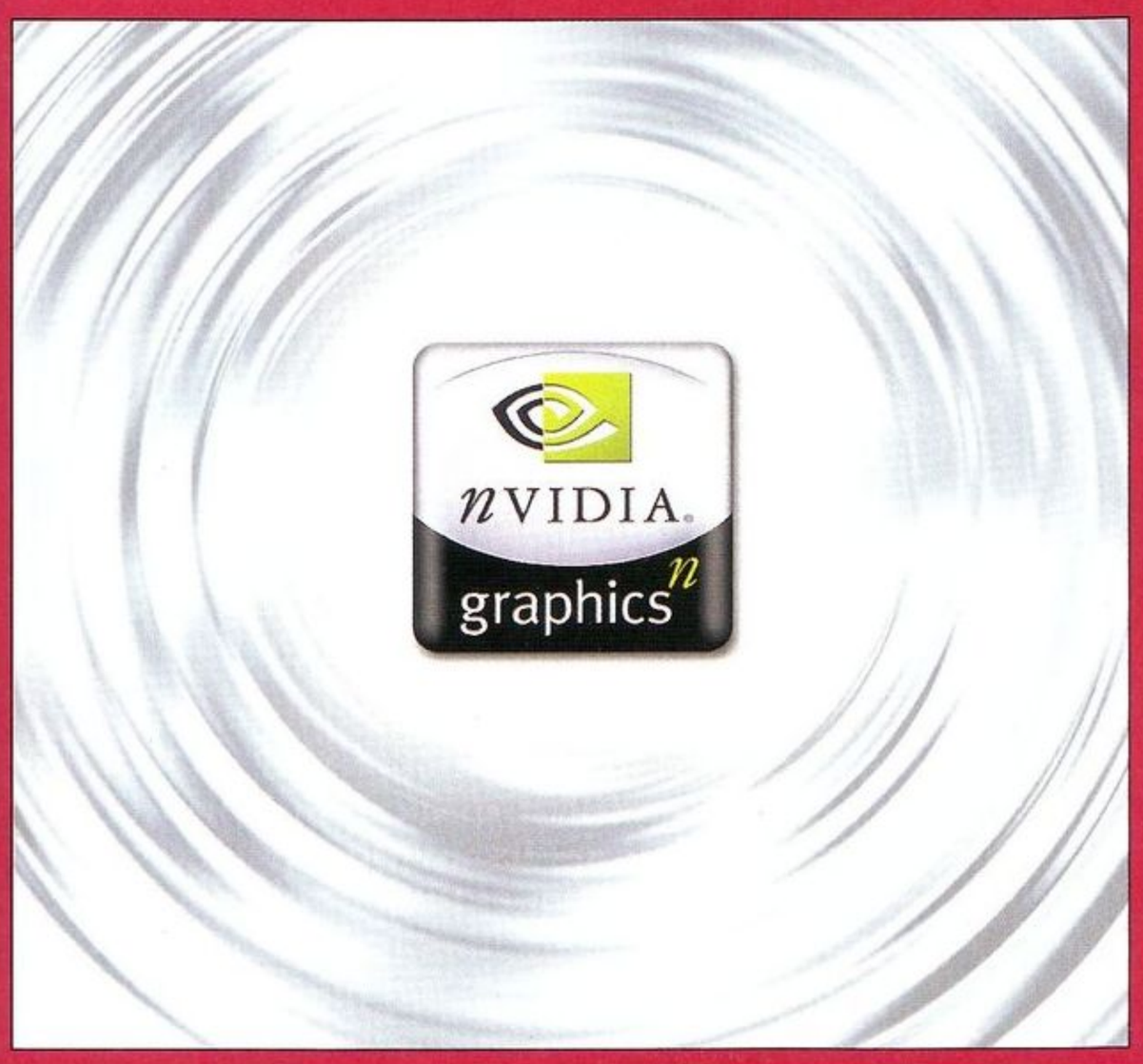
Парит наш орел!

Взаимовыгодный присмотр

nVidia берет Painkiller под свое крыло

Известный производитель чипов для видеокарт, компания NVIDIA объявила о своем соглашении с DreamCatcher, по которому игра Painkiller, выход которой намечен на второй квартал 2004 года, будет включена в программу "The Way It's Meant to Be Played". Это означает, что графика в игре будет оптимизирована под чипы GeForce FX, за что NVIDIA обязуется помочь в разработке и рекламе.

Напомним, что в этой программе уже находятся такие потенциальные хиты, как XIII, Savage, Breed и Deus Ex: Invisible War. - А.И.



телефонные КАРТЫ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ХОТИТЕ ЗВОНИТЬ ДЕШЕВЛЕ?

ЗВОНИТЕ ПО КАРТОЧКАМ

тарифы на междугороднюю и международную связь

- МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ - $0,07/мин. круглосуточно
- САНКТ-ПЕТЕРБУРГ - $0,03/мин. круглосуточно
- ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ - $0,07/мин. круглосуточно
- РОССИЯ - от $0,07/мин.
- СТРАНЫ СНГ- от $0,11/мин.
- ИЗРАИЛЬ - $0,09/мин. круглосуточно
- ЗАП.ЕВРОПА, США, КАНАДА - от $0,09/мин.

Услуга предоставляется посредствам IP-телефонии

бесплатная доставка

777 24 77 777 24 59

http://www.telekom.ru

Минус четыре

Сразу четверо ведущих сотрудников (исполнительный продюсер Стив Экрич, продюсер тайтла Unreal Тим Хэсс, руководитель отдела лицензирования Тим Кэмпбелл и менеджер Ричард Игго) решили покинуть свои насиженные места в издательстве Atari и отправились пытать счастье в стане американского отделения японской компании Sammy Studios. Причина ухода банальна до безобразия – конкуренты предложили более высокую зарплату. – В.Ч.

Let me be your Valentine

Просто какой-то злой рок преследует все ожидаемые проекты этого года в жанре FPS. Сначала релизы DooM3 и Half-Life 2 были отодвинуты на 2004 год, а теперь пришла очередь и Unreal Tournament 2004.

В выпущенном компанией Atari пресс-релизе говорится, что продолжение знаменитой серии стоит ждать ко дню святого Валентина, то есть только в феврале 2004 года. Никаких причин данной задержки указано не было - А.И.

Апокалипсис откладывается

По сообщениям сайта Upcoming Horror Movies, премьера второй части фильма по мотивам известной видеоигры Resident Evil под названием Resident Evil: Apocalypse состоится не весной, как планировалось ранее, а осенью будущего года, а именно 24 сентября.

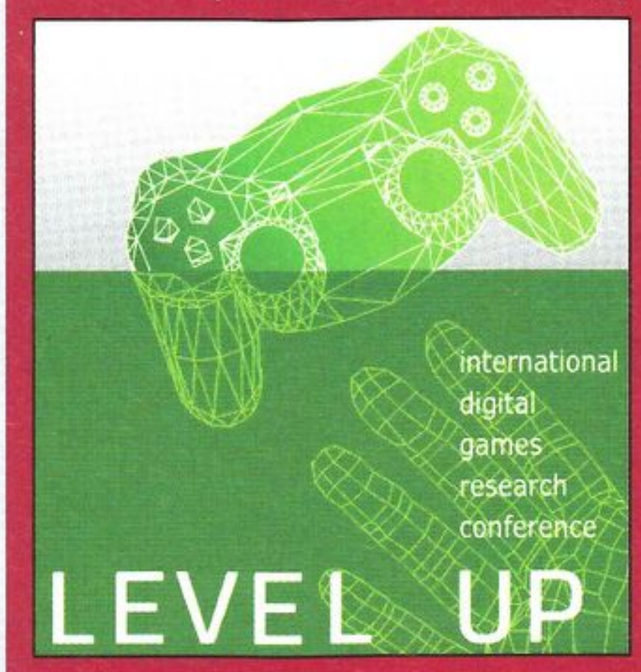
К слову, съемки фильма завершились еще в начале октября. - А. Е.

Кроме шуток

Компьютерные игры повышают производительность труда

Группа ученых из университета города Утрехта исследовала влияние компьютерных игр на 60 сотрудников голландской страховой компании и пришла к выводу, что тем из них, кто играет в компьютерные игры, основная работа нравится больше. В ходе исследований сотрудники пяти отделов фирмы были разбиты на две группы. Тем, кто оказался в основной группе, позволялось играть в простейшие игры типа Solitaire и Minesweeper, в то время как попавшим в контрольную группу любые игры возбранялись.

Исследователи утверждают, что компьютерные игры положительно сказываются на производительности труда работников, их удовлетворении работой, а также снижает количество прогулов и невыходов на работу.



Руководитель исследовательской группы, профессор Джеффри Голдстайн считает, что вместо запрета на компьютерные игры в офисе компании должны позволять работникам играть в рамках определенных ограничений: "Я сравниваю игры с кофе-брейком. Их можно использовать функциональным, полезным образом".

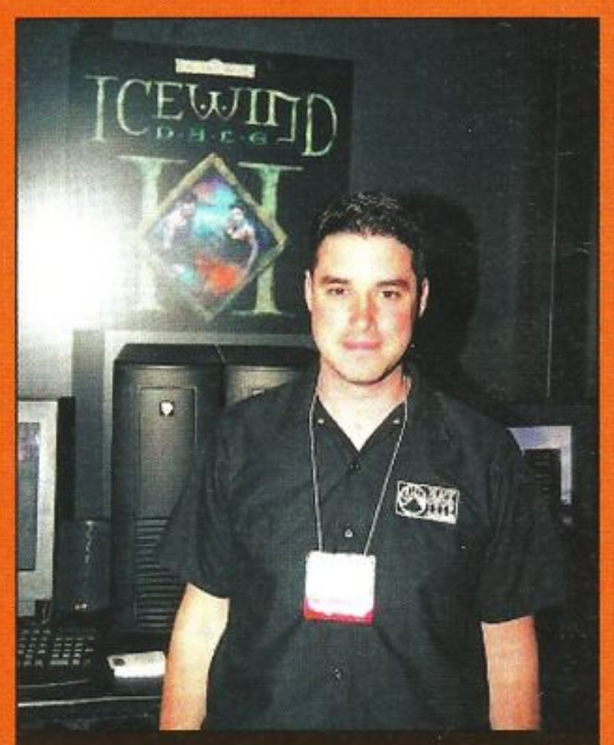
Исследования находятся на самой ранней стадии. В планах профессора Голдстайна переход на игры с элементами принятия стратегических решений и RPG. – HWNN

Черный день для Черного Острова

Black Isle лишается лица компании

Информация впервые появилась на форуме Interplay Entertainment: по собственному желанию уволился Джош Сойер (JE Sawyer), ведущий дизайнер Black Isle Studios.

Вот текст сообщения: "Я ухожу с поста ведущего дизайнера Black Isle Studios. Я не собираюсь обсуждать причины ухода, но заявляю, что это мои причины. Я приношу извинения тем, кого огорчит принятое мной решение, и поздравляю тех, кого оно порадует. Мой последний рабочий день - 21 ноября. Начиная с этого момента, я более не стану принимать участие в обсуждении текущих проектов Black Isle Studios".



Джош во время презентации Icewind Dale 2

Джош принимал участие в разработке следующих игрушек: Lionheart (2003, Black Isle Studios), Baldur's Gate: Dark Alliance (2002, Interplay), Icewind Dale II (2002, Interplay), Icewind Dale: Heart of Winter (2001, Interplay), Icewind Dale (2000, Interplay). Когда он только появился в Black Isle, его мечтой была работа над Fallout 3. – HWNN

Вам, спортсмены

Ultimate Gamers Expo в августе следующего года

Стало известно о том, что с двадцатого по двадцать второе августа следующего года в Convention Center Лос-Анджелеса пройдет первая выставка под названием Ultimate Gamers Expo.

На ней так же, как на E3, компании будут представлять свои уже готовые игры и только разрабатываемые проекты. Однако, в отличие от того же E3, UGE будет в первую очередь ориентирована не на простых игроков. В ее рамках планируется проводить различные киберспортивные турниры. - А.И.

"Бумер" в обработке Гоблина

Старший опер опять при деле

Фирма "1С" и компания Gaijin Entertainment сообщили о смене концепции и названия игры "Бумер".

Разрабатываемый по мотивам одноименного кинофильма, 3D-action будет курировать ст. о/у. Goblin, широко известного своими оригинальными переводами видеофильмов и компьютерных игр (а еще он когда-то, где-то, что-то писал про игры - прим. ред.). В России, странах СНГ и Балтии игра выйдет под названием "Бумер: Сорванные башни". Выпуск игры "Бумер: Сорванные башни" запланирован на декабрь 2003 года. – HWNN

Ст. о/у. Гоблин в процессе озвучки...

Увидимся на выставке

Не проходите мимо!

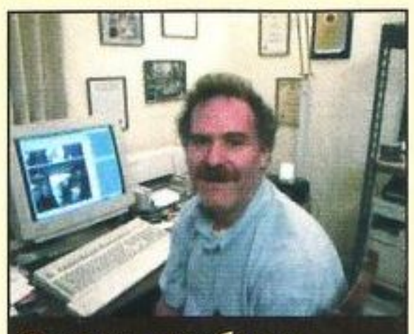
Стали известны даты проведения сразу двух крупнейших мировых выставок. С 22 по 26 марта в Сан-Хосе состоится Game Developers Conference. Уже сейчас среди приглашенных почетных гостей можно встретить таких китов игровой индустрии, как Джона Кармака из id Software, представляющего издательство Electronic Arts Нейла Янга и Дейва Пери из Shiny Entertainment.

После этого журналистам и разработчикам предстоит паковать чемоданы и отправляться в выставочный комплекс Los Angeles Convention Center, где с 9 по 11 мая пройдет главный игровой форум года Electronic Entertainment Expo 2004. – В.Ч.

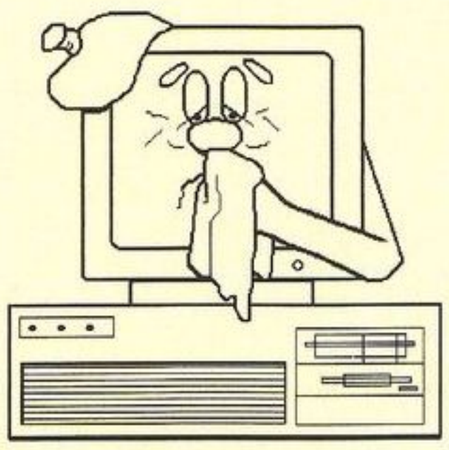
Поздравляем! С юбилеем!

Компьютерным вирусам - 20 лет

Самый первый вирус был сотворен в Америке аспирантом калифорнийского университета по имени Фред Коен в процессе исследований вопросов, связанных с компьютерной безопасностью. Многие в те времена пытались писать разные вредоносные программы, но Фред был первым, кто смог продемонстрировать функционирующий прототип. В статье, посвященной этому событию, его вирус был описан как программа, которая способна заражать другие программы путем модифицирования их кода. При этом к новому коду зараженных программ прибавлялось тело самого вируса. Первой зараженной программой стала графическая утилита VD, предназначенная для миникомпьютера Vax. Спрятанный внутри VD вирус использовал права доступа пользователей для распространения по всему компьютеру. В ходе проведенных тестов вирус пробирался во все системные области компьютера. Рекордное время полного заражения составило пять минут.



Это он изобрел вирусы



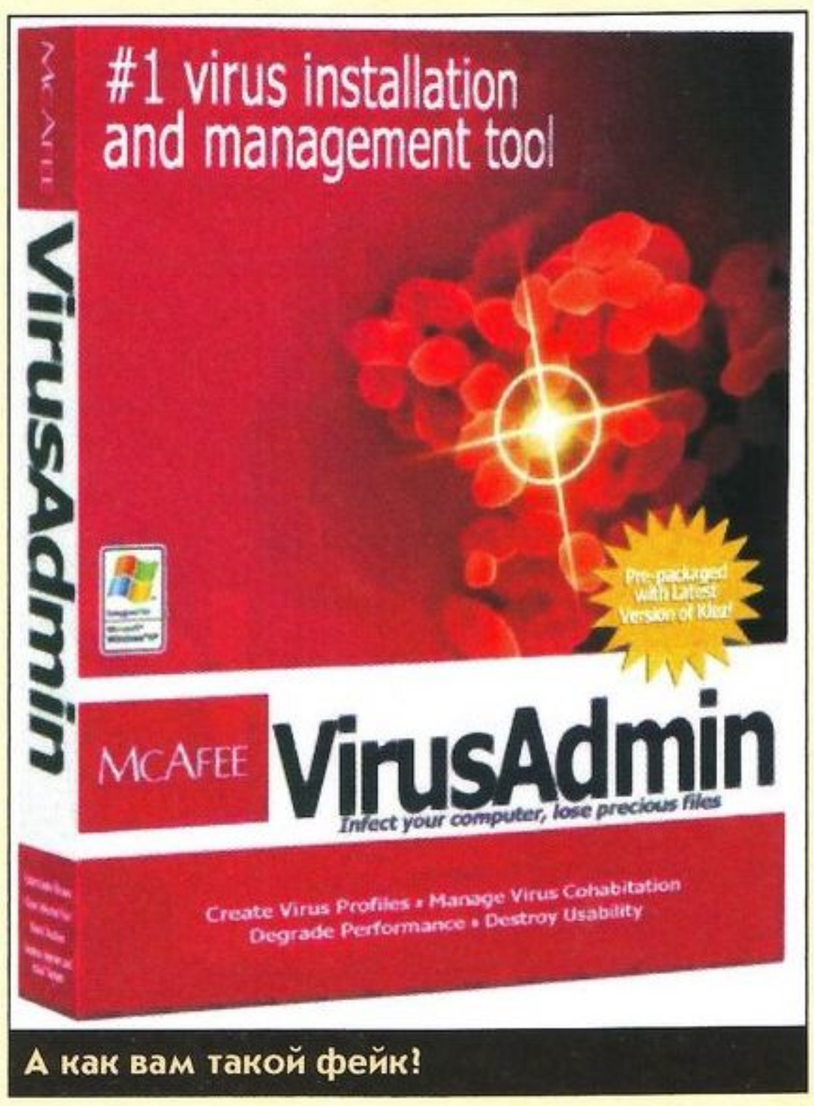
10 ноября 1983 года Коен обнародовал полученные результаты на семинаре по проблемам компьютерной безопасности. Демонстрация вируса вызвала такие опасения, что все последующие тесты были запрещены. Но к тому времени Коен уже продемонстрировал аналогичный вирус, заражающий другие компьютерные системы.

В статье Фред пророчески написал, что "они способны распространяться по компьютерным сетям точно так же, как они распространяются по отдельным компьютерам, и таким образом представляют непосредственную и реальную угрозу для многих современных компьютерных систем".

Вскоре после этой "пионерской" работы начали появляться вирусы для только что разработанного персонального компьютера IBM. Одним из них стал знаменитый Brain, разработанный в Пакистане. С его помощью создатели намеревались отслеживать тех, кто незаконно копировал их программные продукты. Вслед за Brain хлынула целая волна - Lehigh, Jerusalem, Cascade, Miami... Все эти вирусы были предназначены для PC и переносились на записанных на флоппи-дисках программах.

В 1992 году вирус Michelangelo должен был нанести удар 6 марта. Все этого ждали, но удар не состоялся. Вирус Love Bug заставлял людей обманным путем запускать себя.

С появлением Windows вирусы перестроились под новую операционную систему. В частности, появились макро-вирусы, эксплуатирующие Microsoft Word. Эти вирусы получили значительно более широкое распространение из-за увеличившегося обмена документами между пользователями. По мере появления новых версий Windows вирусы приспосабливались к новым технологиям. Так вирус Melissa первым использовал адресную книжку Microsoft Outlook и разослал себя новым жертвам. Почти каждый год, начиная с 2000, появляются весьма заразные программы, распространяющиеся по интернету. Сначала это были Love Bug, Nimda и Code Red. Самые свежие - Sobig, Palyh, Slammer и MSBlast, которые нанесли столько вреда, сколько и присниться не могло создателям первых вирусов.



А как вам такой фейк!

С 1983 года на свет появилось свыше 60 тысяч компьютерных вирусов, которые из забавы превратились в вполне реальную угрозу. – HWNN

Интернет
для любых запросов

$45

абонемент на месяц
новый тариф «Домашний»

доступ по будням с 19:00 до 9:00
выходные — круглосуточно

www.rinet.ru
info@rinet.ru
(095) 232-1730, 238-3922

RINET
Internet Service Provider

Intel и Square Enix сговорились

Слияние железа и софта

Йоши Вада, президент Square Enix

Компании Intel Corp. и Square Enix Co. Ltd. пришли к выводу, что вместе им будет удобнее топать по пути улучшения процесса получения удовольствия от игры в игры (тавтология умышленная) на PC, мобильниках и PDA. Речь идет, в том числе, и об онлайновых играх. В рамках договоренности предполагается совместное планирование и разработка продуктов, а также маркетинговые мероприятия. Первые наработки подобного сотрудничества были получены в ходе создания Final Fantasy XI, которая специально заточена под фичи процессора Pentium 4. – HWNN

А вслед за ними...

Running With Scissors опять скандалит

Винс Дези смеется потому что создание игр должно приносить радость и удовольствие

Казалось бы, скандалисты, провокаторы, а по совместительству и безбашенные разработчики из Running With Scissors, заручившись поддержкой молодого издательства Whiptail Interactive, вроде бы угомонились. Ан нет, издатель был прилюдно послан Винсом Дизи к чертовой бабушке. Так что свой следующий проект, заточенный исключительно под мультиплеер адд-он Postal 2: Share The Pain сотрудники Running With Scissors будут издавать своими собственными усилиями. Если по соображениям цензуры вырвать из комментария Винса Дейзи несколько слов, то получится следующее: "Издательская деятельность – самая простая часть дела. Когда у тебя есть на руках превосходный продукт, все остальное получается само собой". – В.Ч.

Строили мы, строили...

Реорганизация Sony

SONY

В ходе выполнения плана реструктуризации "Transformation 60" компания Sony собирается провести серьезные изменения в своей структуре к апрелю 2006 года. В итоге Sony должна разделиться на четыре части. Общее руководство компанией будет осуществлять вновь образованный холдинг (с функциями стратегического планирования). Под его контролем будут находиться три "дочки" со следующими сферами интересов:

- разработка аппаратных средств и производство;
- создание и дистрибуция развлекательного контента;
- финансовые, страховые и банковские вопросы.

Хардварная компания будет заниматься полупроводниками, потребительской электроникой и, предположительно, игровой электроникой.

Карта европейских представительств Sony

Разработка игрового железа и самих игр исторически были тесно увязаны друг с другом. Но девелоперы ожидают железо нового поколения, которое позволит им не слишком зависеть от накладываемых аппаратной частью ограничений. По мере роста мощности консолей качество разрабатываемых игр все больше зависит мастерства программистов, а не от спецификаций железа.

Также Sony считает, что со временем произойдет дальнейшее слияние разных форм развлечения - игр, музыки, фильмов и т.д. Кто бы спорил. – HWNN

Доктора! Доктора!

Питер Молинье – в степени

Университет города Данди (Шотландия) объявил о присвоении почетной степени доктора в области технологий одному из самых известных и оригинальных игровых дизайнеров современности Питеру Молинье.

Молинье получил известность, работая в студии Bullfrog над проектом Populous, который считается одной из самых коммерчески успешных игр за всю историю индустрии. Причиной же такого успеха можно с уверенностью считать творческий талант Питера Молинье.

После продажи студии Bullfrog издательству Electronic Arts Молинье основал компанию Lionhead Studios, остающуюся и по сей день великолепным примером нестандартного мышления и творческого подхода к созданию компьютерных игр.

UNIVERSITY of ABERTAY DUNDEE

Вручение почетного диплома состоялось в ноябре. Поздравляем доктора Молинье с долгожданным признанием его заслуг. - А.Р.

Первая BAFTA Games Awards

Награды академии

BAFTA INTERACTIVE

Британская академия BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) объявила о том, что было принято решение провести первое вручение премии Games Awards в 2003 году. Вручение премии будет проходить по следующим номинациям: Strategy Game, Animation or Intro, Racing Game, Technical achievement, Adventure Game, PC Game, Action Game, Xbox Game, Sports Game, Mobile Game, Children's Game, PS2 Game, Multiplayer Game – including online, GameCube Game, Sound, Game Boy Advance Game, Music, Game on any platform, Design.

Уже известны номинанты во всех категориях. На каждую премию претендует по пять игр. Понятия о жанрах у тех, кто номинировал игры, крайне пространное, так что не удивляйтесь, что Worms 3D и Call of Duty претендуют на звание лучшей стратегии... – А.И.

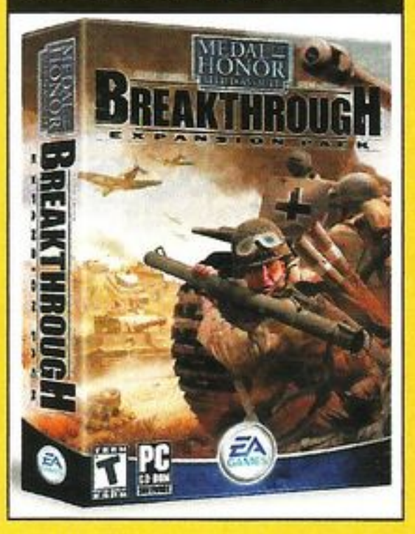
Видеоигры усиливают остроту зрения

FPS – лучшее средство от астигматизма

В ходе проводимых американскими учеными исследований выяснилось, что играющие в видеоигры обладают более острым зрением, чем те, кто ими не интересуется. В частности, компьютерные игроки быстрее различают детали в запутанных и нечетких изображениях, также они способны меньше отвлекаться на сторонние раздражители.

В статье, опубликованной в текущем номере еженедельного журнала Nature, говорится, что "компьютерные игры повышают степень визуального внимания и улучшают его пространственное распределение". В ходе экспериментов использовались Medal of Honor, Tetris и Crazy Taxi (последняя была отмечена как игра, которая наилучшим образом повышает способности людей, до этого не игравших в компьютерные игры). – HWNN

Спрашивайте в аптеках города!



Владимир ЧАПЛЫГИН

Пора взяться за японцев

★ Жанр FPS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Pacific ★ Дата выхода 25 февраля 2004 ★ Сайт игры www.moh.ea.com

Более трех лет назад словосочетание Medal of Honor было достаточно популярно в геймерских кругах, да только поклонники PC об этом тайтле не знали ровным счетом ничего. Виной тому - изначально существовавшая исключительно приставочная направленность сериала. Впрочем, в конце 2001 года о "Медали" заговорили все. Теперь в любой компании виртуальных бойцов достаточно произнести вслух название Omaha Beach, как тут же, словно из рога изобилия, из уст ваших собеседников посыплются философские рассуждения о единении компьютерных игр и кинематографа с применением десятков восторженных прилагательных, красочно описывающих ощущения во время первого знакомства с этим легендарным уровнем. После появления Medal of Honor: Allied Assault сериал раз и навсегда подружился с PC.

Разумеется, достопочтенная публика требует продолжения банкета. Пока что нас попотчевали двумя добротными аддонами Spearhead и Breakthrough, продолжившими тематику борьбы с фашистами. Поклонники приняли две добавки и не поморщились, но при этом с нетерпением ожидают полноценной игры, построенной на продвинутом графическом движке, с новым сюжетом и с целым ворохом свежих фич в области геймплея. Medal of Honor Pacific Assault, на первый взгляд, полностью соответствует данным требованиям.

Между прочим...

Сюжет Pacific Assault почти что полностью совпадает с перипетиями проекта Medal of Honor: Rising Sun, который выйдет на приставках в этом декабре. И там, и там вам в роли простого пехотинца предстоит посетить Филиппины и Соломоновы острова. Только в нашем случае разработчики заготовили некую грандиозную эпическую сцену с налетом японской авиации на остров Оаху. Обладатели же приставок подобной картины не увидят, так как консоли не способны полноценно воспроизводить на экранах телевизоров столь крупномасштабные батальные полотна.

Воронье

Япона-мать

Создатели Medal of Honor до основания изглодали тему "многочисленных" подвигов звездно-полосатой армии в борьбе с фашистами, и у них практически не осталось в запасе крупномасштабных боевых действий, которые могли бы лечь в основу очередного детища. Впрочем, Вторая мировая война для американцев – это, прежде всего, сражения с японцами, и, конечно же, ключевое место в ней занимает невероятный по своей наглости налет японской авиации на крупнейшую военно-морскую базу США в Перл-Харборе.

В Pacific Assault у нас роль совсем зеленого рядового пехоты Тома Конлина, волей судьбы оказавшегося на злосчастном острове Оаху во время знаменитой атаки палубных истребителей "Зеро". Если в Allied Assault знаменитый уровень Omaha Beach, словно под копирку, был позаимствован из киноленты Saving Private Ryan, то этой зимой мы увидим повторение сцены из фильма Pearl Harbor, когда находившаяся на аэродроме горстка летчиков и обслуживающего персонала, попав под пулеметный огонь, умудрилась не только выжить, но и невероятным способом разобраться со своими обидчиками. Вам предстоит прятаться, спасаясь от плотного авиационного огня (неужели это ужаснее адского огня из неприступных дотов в Omaha Beach?), перебегая от одного укрытия к другому, стрелять из имеющегося под рукой оружия по затмившим небо "Зеро", отвлекая внимание вражеских пилотов от пытающихся подняться в воздух товарищей по несчастью.

Если вы умудритесь выжить в такой мясорубке, то начнется основная часть игры. Дабы хоть как-то разнообразить геймплей, разработчики пошли на весьма интересный ход: иногда вы не сможете сделать ни одного выстрела, а будете либо с огнетушителем бегать по горящему кораблю и ликвидировать пожары, либо возьмете на себя управление моторной лодкой и станете подбирать бултыхающихся в воде, выброшенных взрывом за борт матросов с тонущего линкора "Аризона".

Всего разработчики собираются приготовить 7 крупномасштабных миссий, разбитых на 25 эпизодов. Замечу, что в Allied Assault было всего лишь 6 миссий и 21 уровень. Причем большую часть игрового времени вам предстоит провести

Еще чуть-чуть, и пришлось бы совсем туго

Всадить половину обоймы в живот – это круто, выжить после этого сможет только настоящий японец

Та самая дорожка следов от пуль

Так низко летать нельзя

в таинственных джунглях Азии, сражаясь против японской армии.

Как Николас Кейдж

Основная концепция геймплея претерпит лишь самые минимальные изменения. Как и раньше, вы должны строго следовать по дорожке кинематографичных скриптов, открывая для себя все новые и новые задумки сценаристов. Только на этот раз разработчики решили значительно сократить число миссий, где бы вам предстояло сражаться с врагами в одиночку, так что во время боев придется печься не только о своей шкуре, но и отвечать за жизни товарищей. Еще нам сулят минимум линейности. Например, можно попытаться атаковать противника в лоб и понести огромные потери, но если ваш отряд окажется более расторопным и вовремя спасет местного жителя Соломоновых островов, то в знак благодарности он покажет потайную тропу, ведущую прямо во вражеский тыл. Впрочем, мы опять упираемся в систему заранее заготовленных скриптов. Так что говорить о полной свободе действий бесполезно, ибо на поверку выясняется, что сценаристы опять же ведут вас по тому же маршруту, только на этот раз они решили для разнообразия сделать побольше тропинок.

Со стороны боевые сцены больше всего напоминают первые минуты фильма "Говорящие с ветром" (Windtalkers): непроходимые заросли, трава по пояс, убивающий надежду даже на самую малейшую видимость туман и японцы, лезущие на ваш отряд в штыковую. Судя по видеороликам, в Pacific Assault постановки разыграны настолько мастерски, что в этот момент забываешь о том, что ты всего лишь сидишь за экраном монитора, и кажется, что ты реально находишься в самой гуще событий. Отдельную благодарность за это следует адресовать специально приглашенному из Голливуда военно-техническому консультанту, успевшему оказать помощь создателям таких кинолент, как Saving Private Ryan, Platoon и Band of Brothers. Подобная картина, помноженная на великолепное звуковое сопровождение (что ни говори, а очереди "томпсона" из Medal of Honor до сих пор остались непревзойденными), дает невероятный эффект. Pacific Assault следует ждать хотя бы ради этого удовольствия.

Технологический процесс

Сотрудники EA Pacific утверждают, что, благодаря новой системе анимации лиц и периодическим самовольным переходам камеры с вида от первого лица на перспективу от третьего лица, геймеры смогут лицезреть, как необстрелянный солдат Том Конлин набирается опыта и превращается в настоящего "слугу смерти". Как данное баснословное обещание будет реализовано на практике, остается только гадать. Поговаривают, что программисты придумали следующий прием: камера время от времени станет заглядывать в тускнеющие изо дня в день глаза главного героя. Но, повторюсь, это всего лишь догадки, так как разработчики держат секрет фичи за семью замками.

Зато нам поведали о том, что за физическую модель отвечает популярная технология Havok. После взрыва осколочной гранаты высокая трава пригибается к земле. Ежели вы дадите очередь из "томпсона" по небольшому озерку, то от вонзившихся в ил пуль на воде появится дорожка разводов, а само озерко слегка помутнеет. Отдельных слов заслуживает система повреждений. Нашпигованные до отказа свинцом поверженные противники по инерции реалистично перебирают ногами в попытке продолжить свой бег и при этом картинно закручивают туловища под разными углами или же, словно деревянные солдатики с подкосившимися ногами, плюхаются носом в землю. Но больше всего поражают взрывы. При желании поднятое взрывной волной тело может перемахнуть через полутораметровый стальной забор или же повиснуть на нем.

Напоследок немного о графике. Впервые за существование на PC сериала Medal of Honor издательство Electronic Arts приняло решение перейти от старенького движка Quake 3 на новые графические технологии самостоятельного изготовления, хотя в своих многочисленных интервью девелоперы обещают взять все самое лучшее из актуальных по сей день наработок своих предшественников из компании 2015. Сейчас программисты заканчивают тестирование новой системы рендеринга больших открытых пространств, которые смогли бы визуально передать величие и красоту непроходимых джунглей и масштабность налета японской авиации.

Боязнь высоты

Если окинуть взором все основные компоненты Pacific Assault и попытаться подвести итог, то вроде бы ничего не предвещает беды и под конец зимы нас ждет полноценное продолжение популярного милитаристского шутера от первого лица. Единственная незадача – переход знаменитого тайтла в руки компании EA Pacific. Дело в том, что создатели прославленной Allied Assault из студии 2015 (вернее, то, что осталось от конторы после массового ухода разработчиков в Infinity Ward) перестали сотрудничать с Electronic Arts, перебрались под издательское крыло Sierra Entertainment и в настоящий момент трудятся над проектом Men of Valor: Vietnam. Смогут ли новые сценаристы, дизайнеры и программисты не только сохранить нажитое, но и приплюсовать к многочисленным достоинствам сериала что-то свое? Большой вопрос, на который не так-то просто дать ответ заранее. Пожалуй, перед нами случай, когда, дабы не разочароваться, не стоит преждевременно отпускать крупные авансы, окончательно все точки над i сможет расставить только релиз.

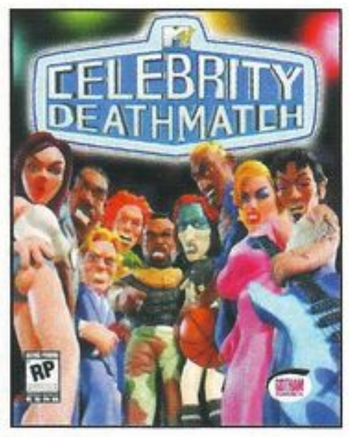
Н

В любой момент из зарослей может выскочить "желтый" с острым штыком

По выбитому зубу видно, что парень не раз бывал в рукопашной (как вариант - не хотел драить гальюн)

MTV CELEBRITY DEATHMATCH

цеоаі

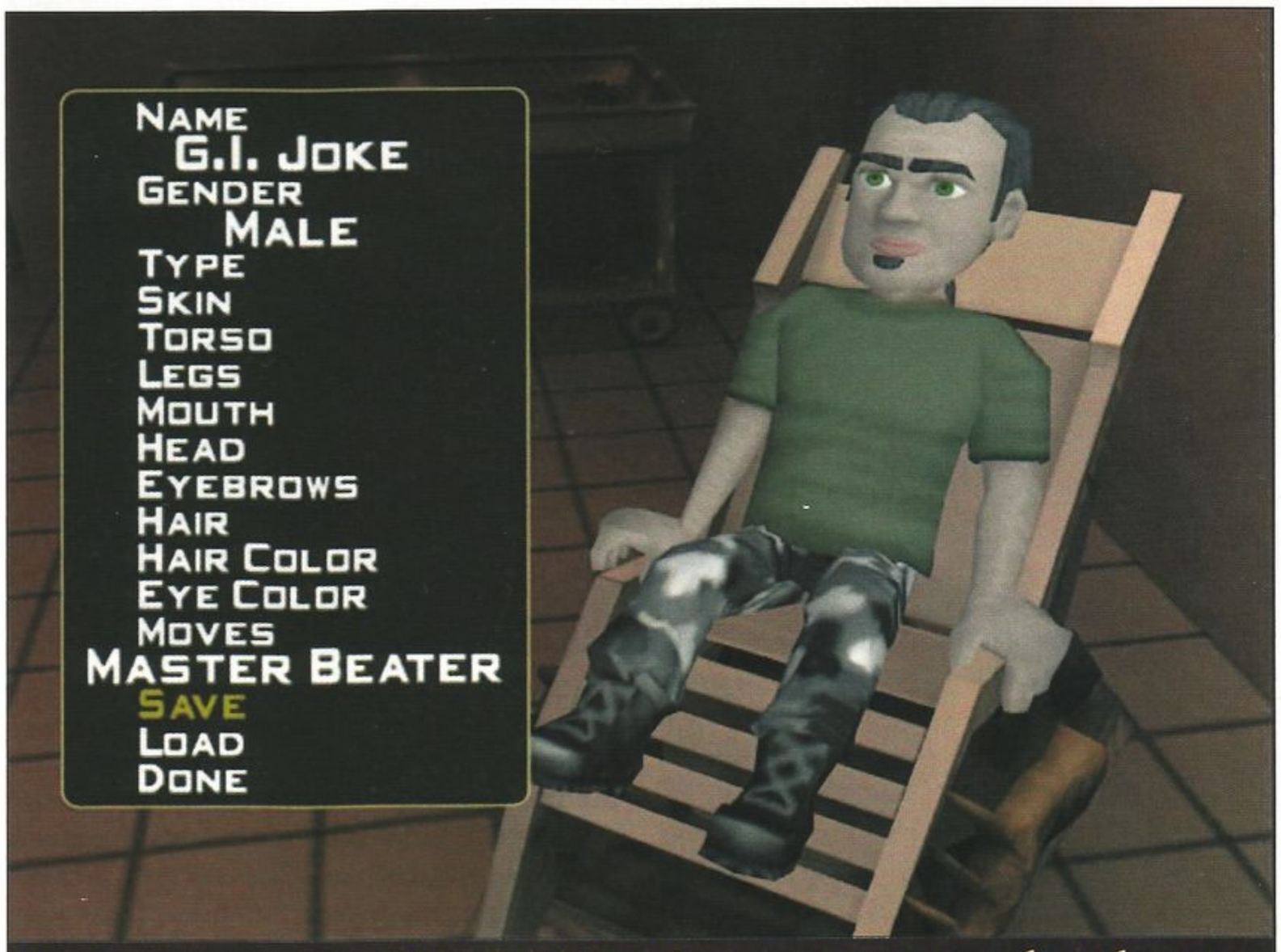


MTV in your brainz

Мы MTV. Мы - круты.
Мы - настолько круты,
что можем сами говорить,
что круто, а что нет.
South Park

★ Жанр **Файтинг/Реслинг** ★ Издатель **Take 2** ★ Разработчик **Big Ape** ★ Рекомендуется **Pentium IV, 256 Mb RAM**
★ **Сайт игры www.gothamgames.com/deathmatch/home.html**

MTV – один из главных телеканалов на этой планете. По силе воздействия на умы человечества – вообще самый главный. Современная жизнь такова, что единственный способ завладеть большой аудиторией – это предоставить ей услуги по принципу "all in one". Так работают супермаркеты, "Рамсторы" и прочие торговые комплексы: на первом этаже вы сдаете своего ребенка в "камеру хранения", на втором – покупаете жене шубу и набор расчесок, на третьем – оформляете покупку автомобиля в кредит, на четвертом запасаетесь продуктами и свежими журналами и, наконец, на пятом вам показывают фильм, о котором вы только что прочитали в только что купленном модном издании. Самое время спускаться вниз, чтобы через неделю продолжить этот вечный культпоход.



Как и в большинстве игр, в Celebrity Deathmatch попытки воссоздать себя, любимого, приводят к плачевным результатам

MTV так же безраздельно владеет умами миллионов молодых людей, как торговые комплексы – их кошельками и кошельками их родителей. В принципе, провести перед экраном телевизора целый день очень просто – MTV покажет молодому и неокрепшему духом существу все, что ему необходимо: великое множество музыкального видео, два-три ток-шоу, щедро сдобренных плоскими, но вполне перевариваемыми шутками, нескольких культовых ведущих с выражением бесконечной усталости от происходящего на лице, а под конец тяжелого дня – немного оголенного женского тела и не первой свежести аниме. А что еще нужно человеку от жизни? Ах да, конечно же – Celebrity Deathmatch, виновник нашего сегодняшнего торжества.

CD – очень важное мероприятие. Можно сказать, что оно – высшая степень качества "all in one". Где же еще, как не в CD, нам покажут всех самых высокооплачиваемых звезд шоу-бизнеса, много немотивированного насилия, обильно проливающийся артериальный кетчуп, очень много плоских, но невероятно смешных (наверняка) шуток, неплохую мультипликацию и парочку искрометных массовиков-затейников в роли ведущих шоу?

MTV решили не останавливаться на достигнутом и привнести в CD еще один непременный (и очень модный ныне) элемент ultimate-развлекалова – интерактивность. Переплюнет ли игра Celebrity Deathmatch своего телевизионного братца?

Местные дебилушки-массовики-затейники

Кетчуп и смешное

Если говорить просто и доходчиво, то компьютерный Celebrity Deathmatch – это точная, до мельчайших деталей, копия своего телевизионного коллеги. Естественно – интерактивная. Кетчуп – в наличии. Затейники продолжают искрометно и непрерывно шутить. Пластилиновые модели, очень похожие на кино- и аудиознаменитостей, активно дубасят друг друга. Только анимация чуть-чуть деревянная, а за деяния как минимум одной знаменитости целиком и полностью отвечаем мы.

По своей идеологии CD ближе всего к этакому простенькому и развеселенькому реслингу, каковым он и является. Набор присутствующих в игре бойцов (применять это слово к участникам CD очень смешно) поначалу не поражает своим разнообразием, особенно если учитывать тот прискорбный факт, что лично я вообще не отличаю одну музыкозвезду от другой, если это, конечно, не Майкл Джексон, самый necro из всех людей.

Цепная пила – залог успеха

Очевидно, что ничего общего с серьезным мордобоем происходящее в CD не имеет. Любители Soul Calibur или даже Mortal Kombat могут спать спокойно. Беспорядочное долбление по всем четырем (или шести, если считать две практически неиспользуемые) кнопкам, отвечающим за удары, – самая верная стратегия ведения поединка. Думать, конечно же, не нужно.

Стандартные удары - как везде. Тычок ногой, тычок рукой, тычок посильнее плюс - в качестве реверанса в сторону реслинга – прыжки со столбиков, стоя-

Джерри Спрингер, самый мерзкий тип на американском телевидении, твердо решил лишить Мерилина нашего Менсона его достоинства, и не стесняется применять для этого технические средства

Несмотря на то, что Джастин Тимберлейк в данный момент всего лишь является жертвой искусно проведенного броска, детям играть в эту игру я бы не рекомендовал

щих в углах ринга, и последующее мордование жертвы ногами/катание жертвы по полу в попытках сохранить целостность черепной коробки.

Мордобой разнообразится различными бонусами. Иногда в углу ринга появляется нечто, сильно напоминающее средней руки унитаз. Этот загадочный предмет способен немного подлечить раненую звезду. Гораздо веселее становится, когда на ринге появляется пила типа "Дружба" - лучший друг любого уважающего себя лесоруба. К сожалению, веселье быстро заканчивается: если не выбить пилу из рук ее подобравшего, то ринг окрашивается в ярко-красный цвет, а неудачливый соперник владельца пилы лишается ног, рук, а потом и головы.

В почете и другие, более гуманные, но менее прямолинейные ужимки и прыжки, которые для каждого участника шоу выбирались, исходя из его амплуа, имиджа и образа, если можно так выразиться, жизни. Рон Джереми творит невообразимое с огромным надувным бананом и курицами; Мэрилин Мэнсон, самый скучный, нужно заметить, персонаж шоу, размахивает перед лицом соперников ножами и прочим садовым инвентарем, а представительницы прекрасного пола вовсю утилизируют свои женские прелести.

Завершается бой вполне традиционно: или жертву просто кромсают на части, или происходит этакое fatality, сдобренное изысканным юмором. На голову жертве Рона Джереми падают два огромных шара, а подопечного Мерлинушки Менсона уводят в ад.

Периодически с бойцами происходит Страшное, и они становятся больше, злее и зубастее. Мясорубка comes to you.

Еще немного удовольствия

Для тех, кому наскучило пользоваться услугами звезд, имеется редактор, в котором можно создать собственного персонажа. Традиционно для таких мероприятий сотворить что-либо впечатляющее нам не дают. Еще бы – когда под рукой настоящий Моня Мэнсон в пуху и перьях, то нечего пытаться изобретать велосипед и создавать своего карманного уродца. Максимум, на что способен редактор, – это произвести на свет некрасивого панка с модной бородкой или дешевую копию гэнгста-американца.

Наличие режима для двух игроков (я разве еще не сказал о нем?) позволяет молодым дарованиям перенести (того, чем позволяет нам пользоваться редактор, вполне хватает для создания модели любого постоянного зрителя MTV) свои разборки с кумирами товарища из теоретической плоскости в практическую.

"Спорим, я навешаю люлей твоему Джастину Тимберлейку?"

Происходящее на экране выглядит красиво. Но это не столь важно, важно другое: происходящее на экране выглядит аутентично. Полигонами нас не балуют, особенно технологичных спецэффектов ждать не приходится, зато прыгающий по рингу Денис Родман выглядит как нужно, как его "пластилиновый" коллега из телешоу.

Ничего особенного, но то, что есть, – качественно и правильно. А что еще нужно от хорошего шоу?

Kill your brains

MTV Celebrity Deathmatch – отличная игра. Более того – это идеальная игра. И даже не игра – развлечение. Идеальное развлечение, способное убить мозг в кратчайшее время. Минимум напряжения – максимум удовольствия. MTV оккупировало не только телевизор, но и компьютер. "Клинское" в карманах, логотип MTV на экране мобильника, брелок для ключей в виде большой красной "M" и Maryl1n Manson вперемешку с N'Sync в наушниках – идеальное человеческое существо.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.3

Комментаторы утверждают, что это - известный рэппер. Мне его искренне жаль

TUROK EVOLUTION

Тупиковая ветвь эволюции?

Никита КАРЕЕВ

Старые обезьяны тоже могут вспомнить, как замечательно они жили до эволюции.
Афоризм

★ Жанр FPS ★ Издатель Acclaim ★ Разработчик Acclaim Studios ★ Рекомендуется Pentium IV, 128 Mb RAM, 3D-уск. ★ Сайт игры www.acclaim.com

Сегодня в джунглях тихо. Никто не поедает, громко чавкая, подгнившую падаль на полянке, никто не рычит из кустов и не ощипывает пальмы в оазисе. На головы обитателей Потерянной Земли свалился представитель коренного населения Америки. Он же Тал'Сет, он же незабвенная гроза первобытного мира мистер Турок "Сын Камня". Покалеченный в боях за свою родину индеец был тут же тепло встречен угнетенными жителями загадочного псевдо-доисторического мира, объявлен Избранным, одет, обут и снаряжен, а затем без лишних слов отправлен в бой со злыми ящерами-мутантами. Как говорится, вперед, на амбразуры!

Турок: эволюции

Третий по счету "Турок_ для_компьютера" задержался по сравнению с консольным релизом ровно на год. Так чем же он знаменит, этот душитель первобытных ящеров? Тут надо погрузиться в пучину воспоминаний: 3Dfx, густой туман в десяти метрах, хищные ящеры в кустах. Ах, какая графика, какая графика! Хороший порт с хорошей приставки Nintendo 64. Turok 2: Seeds of Evil – это, прежде всего, красивые смерти. Много красивых смертей. Впрочем, это было уже не совсем то, ибо, кроме смертей, смотреть там было не на что. И теперь вот третье пришествие – Evolution.

"Я не Избранный"

В TE есть только одна интересная находка – это полеты на птеродактиле. Всегда мечтали о дрессированном птеродактиле с крупнокалиберной авиационной пушкой и самонаводящимися ракетами?! Пожалуйста, около четверти игры посвящено занятным полетам на этом чуде животноводства. Хорошее управление, приятная физическая модель, возможность выделывать всевозможные пируэты, обходя препятствия и метко подбивая врагов. Даже как-то сами собой закрываются глаза на графику и жестко установленный коридор в качестве маршрута. Вот, признаюсь честно, были бы в Турке только эти полеты на птицеящере – получил бы он высокий бал и сердечный поклон на прощание. Но Acclaim никак не могла отказать себе в том, чтобы в очередной раз преподнести нам "того самого, со слоном", геймплей которого до сих пор топчется где-то в 97-98 годах. "Нажмите два рубильника, чтобы открыть вход в пещеру", "Найдите секретный ключ", "Уничтожьте превосходящие силы врага". Это вызывает приступы дежавю, граничащие с желанием все уровни "на своих двоих" куда-нибудь разом наглухо задвинуть. В паре мест разработчики попытались прикрутить стелс и т.н. командные действия, но обе попытки не увенчались успехом. Прятки заканчиваются очень быстро и бесповоротно на втором-третьем противнике, а интеллектуальная мощь новоявленных напарников не дотягивает до уровня автомата для приготовления кофе. Так что тут, как обычно, правят бал оружие и прыткость вашего аватара. Второе зависит целиком от вас и вашего терпения, а вот о первом нельзя не упомянуть пару ласковых. На первый взгляд, оружие забавно. Но вскоре ваш глаз может заметить его странную "неправильность": бесшумная винтовка почему-то апгрейдится в строенный (!) шестиствольный пулемет, а пистолет – в снайперскую винтовку со страшно замыленным прицелом. При переходе на очередной уровень у вас запросто могут отобрать что-то из прежнего арсенала, ведь сбалансировать таких уродцев нелегко. Возьмите, скажем, ракетницу, в альтернативном режиме выстреливающую какими-то нанопаразитами, которые буквально у вас на глазах медленно и со смаком сжирают врага. Последний при этом жутко вопит и изливает на паркет литры вишневого варенья. Еще очень смешно действуют отравленные стрелы: враг закашливается, бросает оружие, опускается на колени, его буквально выворачивает, он заливает пол остатками обеда и в этой луже заканчивает свое несчастное существование. Уровню к десятому врагов становится уже просто жалко. Зачем такая жестокость по отношению к ходячим ящерицам? Мы уже видели, помним, сейчас в "Гринпис" будем звонить! Ах да, ведь лейбл Acclaim красовался еще в заставке Mortal Kombat...

Outdated

Как аркадный симулятор полетов на продвинутом птеродактиле TE неплох, но как FPS просто жалок. Богатая флора и фауна (сколько там живности бегает – не счесть), злые и добрые динозаврики – хорошо; поросший мхом геймплей, ужасный дизайн уровней и глупый сюжет - плохо, плохо и еще раз плохо. Вердикт: рекомендуется только фанатам серии. Мультяшной графикой сейчас уже никого не удивишь, заурядными прогулками за головами – тоже. Но те, кто ждет от Турка лишь "продолжения банкета", не будут разочарованы. При том лишь условии, что они еще не вышли из возраста, когда их могут привести в восторг снующие по кустам динозаврики и обрадовать такое веселое занятие, как методичное уничтожение полчищ ящериц-переростков с автоматами.

P.S. Команде, занимавшейся портированием игры, хочется отдельно пожелать чего-нибудь плохого. Ну, вырезали мультиплеер – так черт с ним. Ну, сделали экран настройки управления как в ДОС-играх первой волны – ладно, стерпим. Но хоть самые ярые баги программы-то можно было отловить! Знаете ли, нет ничего неприятнее, чем битый сейвфайл.

Н

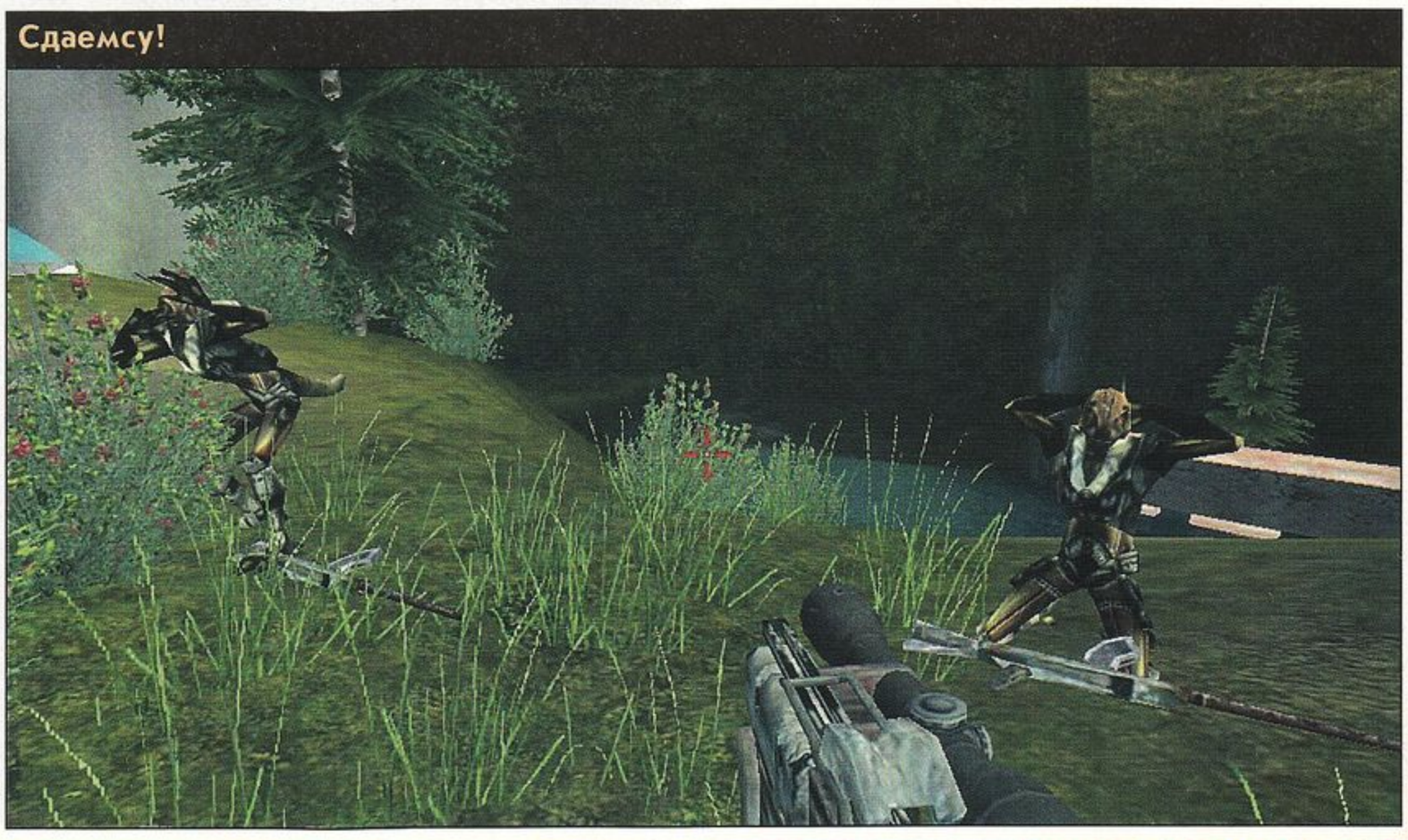
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★

5.9

Наши против ваших: стенка на стенку

Сдаемсу!



Апокалипсиса не будет

Андрей ЩУР

★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Extreme FX** ★ Рекомендуется **Pentium III 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)**
★ **Сайт игры www.apocalyptica.net**

Некоторое время назад компания Aquarelle старательно копировала внешний вид тюбиков своей зубной пасты под стиль Aquafresh, дабы продать побольше товара лопухам-покупателям, фишки не секущим и спрашивающим в магазине "вон ту трехцветную коробочку". Правда, по прошествии некоторого времени выяснилось, что "акварелевская" паста сама по себе неплохая, и компания сменила дизайн, дабы ее легко можно было узнать на полке в магазине.

Так вот, перед вами аналогичный случай, только без хэппи-энда. Если вы слышали (про) группу Apocalyptica и вам нравится их музыка, то имейте в виду: никакой связи между отвязными финнами-виолончелистами и данной игрой нет. Зато прослеживается явная связь ее и Recycle Bin на десктопе "Виндов": Apocalyptica-игра туда так и просится.

Воровать нехорошо

Но разработчики игры об этом не догадываются. Они честно и жизнерадостно признались в нескольких интервью, что делали Apocalyptic'у под впечатлением от режима игры Assault, который наличествует в Unreal Tournament 2003. Напомню, это когда игрок и сопутствующая ему команда игроков/ботов пытается выполнить на какой-нибудь карте несколько поставленных задач, а команда противника активно мешает. Тра-та-та-та, бабах, респауны, ограниченное время, всем весело и т.д.

Нечто подобное можно наблюдать и в Apocalyptic'е, правда, за исключением последнего пункта. Речь идет не о "т.д.", а о "всем весело".

Когда пахнет гнильцой?

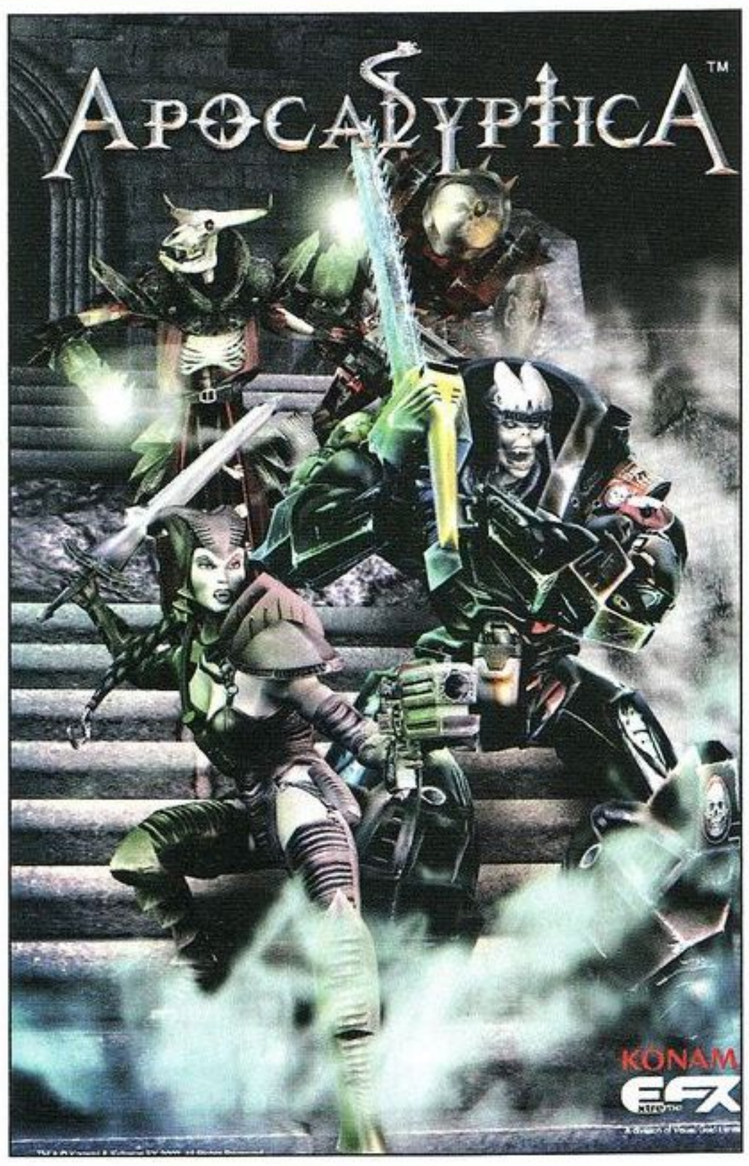
Когда разработчики берут за основу игры тему борьбы Света и Тьмы. В случае с Apocalyptic'ой мы имеем далекое будущее, где армия Нео-сатаны (его озвучивает некто с голосом окопавшегося в туалете хриплого неврастеника) собирается уничтожить все и вся. Игроку предлагается выбрать одного из шестнадцати служителей Бога (кибер-рыцари всякие, кибер-ангелы и просто киборги) и устроить небольшой крестовый походец против нечисти.

От своего сюжета разработчики в восторге. Ну да, еще бы, ни одной фэнтези-книжки они же не читали. Кстати говоря, с религией у них тоже не все в порядке, иначе б не стали они придумывать пистолетов, "питающихся от энергии Святого Духа". Представьте себе оружие, в качестве патронов для которого на уровнях раскиданы Библии, - каково, а? Действительно, чего там мелочиться: загнал книжку вместо магазина, а "ствол" знай себе энергию из нее посасывает да очередями плюется. Но это еще ладно. А вот как вам гранатомет, пуляющийся консервированными душами, в руках воина Света?

Не спрятаться, не скрыться

Визуально Apocalyptica вводит в заблуждение, ибо графика в игре действительно местами неплохая. Есть и спецэффекты всякие, и баловство с освещением, и отражения на доспехах модельки игрока. Но заблуждение рассеивается уже через пятнадцать минут, когда начинаешь понимать, что геймплея в игре нет и в помине.

Казалось бы, все присутствует: и главгерои четырех классов как на подбор, и возможность одновременно рубиться на мечах, и стрелять, и спеллы кастовать, но вот смысла во всем этом нет. Рубка на мечах превращается в бездумное аркадное терзание кнопок грызуна, нормальной системы ударов и комб не предусмотрено, только удар-блок. Фича с противостоящей игроку вражеской командой на деле преобразуется в банальный бесконечный респаун противников, нудный и тоскливый. Только что зачищенные коридоры буквально через десять секунд вновь заполняются монстрами, что в сочетании с запутанными уровнями, где часто приходится возвращаться по уже пройденному пути, очень раздражает. AI не заменяет живых противников и соратников: первые тупо наваливаются толпой, создавая на экране бессвязное мельтешение, в котором себя-то не всегда разглядишь; вторые, хоть и помогают изредка, часто застревают за углами и начинают заниматься какими-то своими делами, полностью игнорируя приказы.



Итого, за красивым фасадом скрывается абсолютно неиграбельная пустышка. Возможно, как бездумная аркада, Apocalyptica еще и сойдет, но, как конкурент Assault'у из UT2003, она абсолютно никакая. Спрашивается, зачем же ее тогда надо было делать?

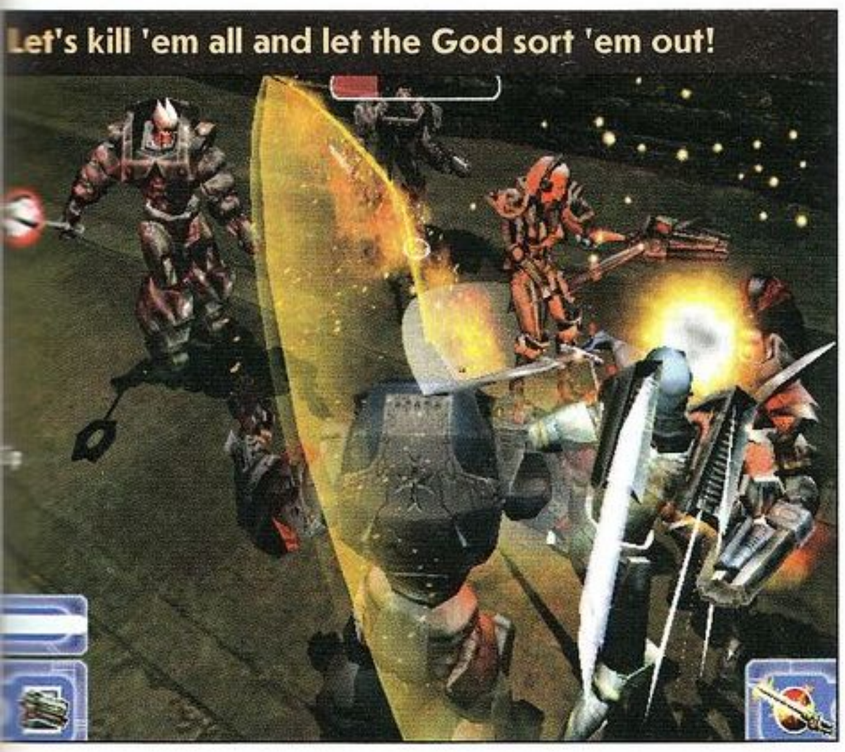
Вопрос, как вы сами понимаете, риторический.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★

5.7



В игре есть возможность выбрать себе цель, и тогда персонаж игрока будет перемещаться, постоянно находясь лицом именно к ней. Проблема в том, что это помогает, только когда цель одна, а не 6-7...

FIRESTARTER

Уровень сложности

Константин ИНИН aka Гуру БРАМИН

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **GSC Game World** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)**
★ **Сайт игры www.firestarter-game.com**

Накапливающиеся в рамках жанра идеи иногда, со временем, выплескиваются в игру. Она не совершает революции, она изначально вторична. Она может удачно - или неудачно - реализовать эти идеи. Firestarter - это пример очень удачного воплощения самой идеи классического трехмерного шутера с уклоном в multiplayer. Я пытался быть краток.

Я пытался быть лаконичным, поскольку и сама описываемая игра лаконична. Несмотря на большое количество наворотов (про них чуть позже), Firestarter проста по духу. По сюжету человек попадает во власть сумасшедшего игрального автомата: герою на глаза надеваются присоски; раз - и он там, в виртуальности. 48 часов кровопролитных боев; погибнет персонаж - погибнет игрок.

Так вот, в реальном Firestarter'е есть что-то от эффекта присосок: ты садишься за клавиатуру, экран дергается - и ты в игре. Мгновенно, без необходимости вживаться, без каких бы то ни было раздумий. Вот ушел экран загрузки - вот на тебя бегут первые монстры. Ты играл в своей жизни в шутеры? Докажи!

Firestarter - это полигон, на котором всем желающим бросается вызов. Никакого спасения Земли или иных миров: мясорубка ради мясорубки, навык ради навыка. Тот тренировочный комплекс, который Гоблин описывал 6 лет назад в гайдах по Quake, сегодня создан украинскими киберспортсменами; хочешь драки - нажми на кнопку. Достойный уровень противников мы тебе обеспечим.

Firestarter вынимает душу с заданным уровнем интенсивности. Подавляющее большинство уровней сложности здесь высокое; как бы хорошо ты ни играл, ты всегда выкладываешься полностью. Это игра, которую киберы сделали под себя и только потом адаптировали для обычных людей. Я, сравнительно легко проходящий третий Quake на Nightmare, с трудом продирался через Normal Firestarter (мне сказали, что это облегченная версия. Раньше было заметно сложнее). Не хочешь париться - ради Бога: любой каприз за ваши деньги. На низшем уровне сложности ты можешь убивать противников пяткой. Буквально.

Firestarter нацелен на драйв. Безумие Serious Sam и серьезность Quake: монстры идут волнами, но умирать от одного выстрела не собираются. Дополнительно существует ряд временных ограничений. Схема игры выглядит следующим образом: тебе нужно продержаться какое-то время на уровне с респавнящимися и активно ищущими тебя монстрами. Спавн монстра предваряется появлением его голограммы; чем меньше монстр пробыл на уровне, тем меньше у него хитов, и это иногда имеет смысл держать в голове. Время от времени появляются артефакты - объекты, которые следует подбирать в кратчайшие сроки; не успеть ты права не имеешь, поэтому появился артефакт - дуй за ним. Между тобой и артефактом, по сторонам и у тебя за спиной монстры? А что делать?

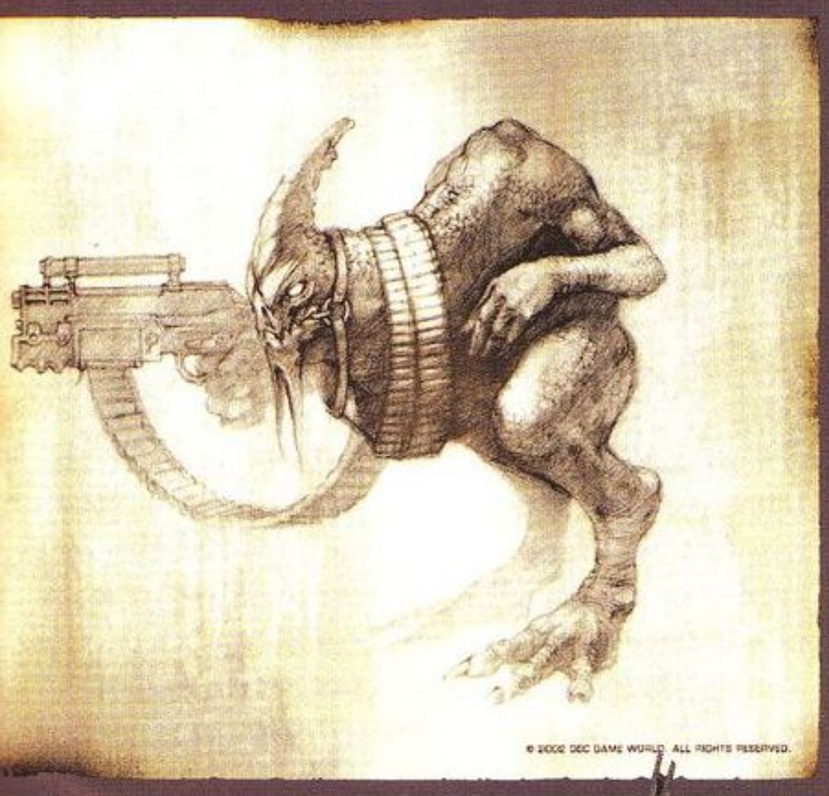
Все для того, чтобы ты не расслаблялся. Еще раз - никто не захватывал Землю. Никто не завоевывает марсианские колонии. Никаких инопланетян, как, впрочем, и фашистов, как, впрочем, и вьетнамцев. Враги берутся из ниоткуда и, похоже, знают о том, где находишься ты (впрочем, и у тебя на карте они показаны). Жизнь - понятие очень условное: это всего лишь цифра в голове у твоего противника; о появлении оружия тебе сообщат, потому что супермозг знает, где оно появилось. Кто-то заказывал "реальную" логику? Ты хотел драйва - на!

Firestarter - это абсолютный полигон, и он умеет подстраиваться под игрока (это нельзя назвать элементами RPG, это именно подстройка). Существует шесть классов персонажей, отличающихся сочетанием "броня - здоровье - скорость перемещения". За убитых монстров дают экспу, которая выливается в скиллы. Регенерация здоровья, повышение устойчивости, стрельба с двух рук, снижение штрафов за ношение тяжелого оружия, возможность таскать большее количество патронов - список весьма внушителен. Разные персонажи - это действительно разные стили игр; прокачка дает возможность доработать шаблон под себя (естественно,

говоря о классах, я не могу не упомянуть мутанта - мужика с четырьмя ручищами, способного держать по пушке в каждой. Стрельба из четырех heavy shotgun'ов одновременно - ощутите безумие. Драться так драться).

Для самых ловких существует система артефактов - утилит, обладающих мощным эффектом. Самая первая, скажем, возвра-

Все понимаю, но как он с такими руками кушает или ходит... в столовую, например



щает время на десять секунд назад: вы упали в лаву или вышли совсем не в ту комнату? Отмотайте время и исправьте ошибку: в конце концов, это же виртуальная реальность.

Firestarter'а действительно много. Четыре игровых зоны. Десятки монстров - очень разных монстров: примитивные, но быстрые и кусачие твари, несложные стрелки, ходячие турели, идущие на таран летуны, пузатые мужики, сковывающие тебя здоровенными гарпунами... Фактурное оружие, воплощение разрушительной силы: шотган - тяжелый, миниган - сокрушительный, ракетница - со стрельбой раз в полсекунды.

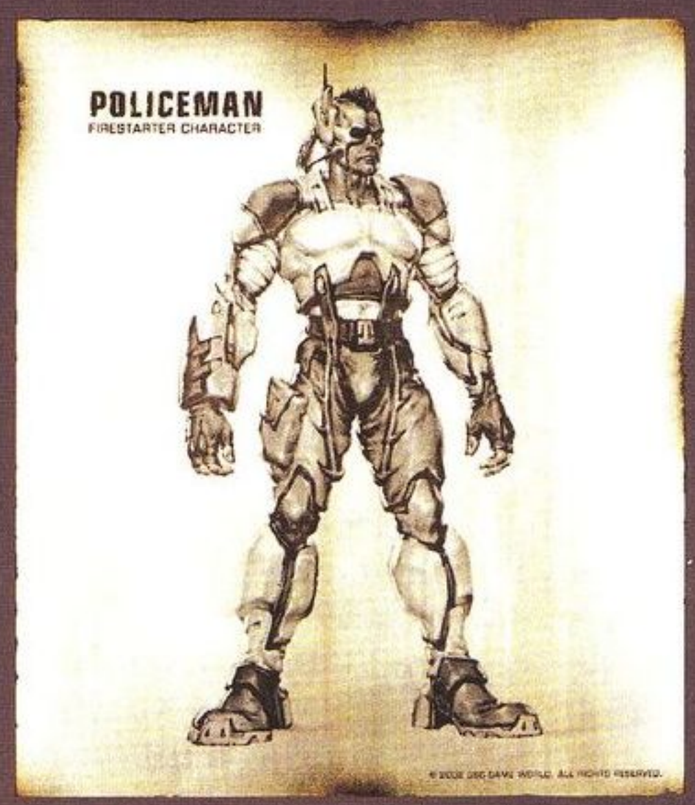
Все это хорошо сделано. Все именно так, как должно быть в простом шутере с высоким уровнем драйва. Мы уже где-то видели похожие интерьеры, мы отлично знаем, что саундтрек должен быть именно таким. Собственно, никто и не говорит, что здесь есть что-то новое. Здесь все качественное. Бифштекс не обязан производить впечатление. Его просто хочется есть.

Жаль, что на шотах Firestarter смотрится далеко не так выгодно, как вживую. Это игра динамики, несомненно.

Firestarter напичкан идеями и обладает атмосферой. Это редкое сочетание - отличный подарок "любителю шутера". Quake-on-demand, замолкает по одному нажатию кнопки. Multiplayer дома (скорее всего, Firestarter будет нечеловечески хорош и в реальном multiplayer'е, но я сейчас подхожу с позиции человека, спокойно сидящего дома за своим компом и не горящего желанием куда бы то ни было идти и даже с кем-то созваниваться). Lines от шутеров: я включаю компьютер, и игра начинается. И меня плющит сразу. Я играю десять минут, если у меня есть десять минут, или два часа, если у меня есть два часа, но в любом случае все это время меня плющит. 100 процентов веселья плюс еще 100 процентов. Легко. Ничего забористей я не встречал давно.

Это встает на комп и не слезает оттуда. Наряду с играми от Team 17 и Дьяблой. Хочется потусить - Worms. Хочется покачаться - Diablo. Хочется пострелять - Firestarter.

Ругать всегда проще, чем хвалить. Глупость смешна: кривые фразы, глюки движка, нелогичность персонажа - с одной стороны, про это забавно читать. С другой стороны, рассказ об этом выглядит убедительно. Да и издевка дает несравнимо больший простор для творчества, чем восторг.



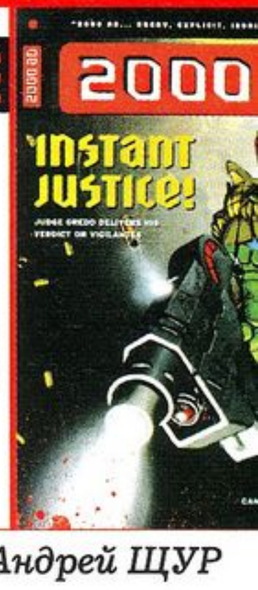
Восторг труднее передать. Преимущества могут быть весьма конкретны - как в случае с рассматриваемой игрой, но при этом их описание выглядит намного менее убедительно, чем перечисление недостатков. Ну, шесть классов персонажей - и что? Это может стать совершенно бессмысленной, для выноса на коробку сделанной фичей, а может реально давать игре новые возможности. С неконкретными преимуществами еще тяжелее: как доказать, что оружие получилось фактурным? Даже картинка не поможет. А анимация, а звук?

Мне очень понравился Firestarter. Я пытаюсь рассказать, почему; несмотря на то, что речь идет о шутере, игре, практически полностью строящейся на впечатлении, я пытаюсь рассказывать четко и внятно. Но к этому рассказу считаю необходимым приложить формальное заявление: если вы любите стрелять, то Firestarter цепляет. Хрен его знает, почему. Наверное, потому что в нем надо действительно много стрелять. И делается это весело и вкусно. Рекомендую.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

8.0



JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Судью на мыло

Андрей ЩУР

Мне грезился какой-то абсурд, какой-то комикс, в котором я застрял. Тот самый комикс, склоняемый на всех собраниях учительско-родительской ассоциации, - и его злобные персонажи всячески глумились надо мной.

Р. Хайнлайн. "Имею скафандр - готов путешествовать!"

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Rebellion** ★ Рекомендуется **Pentium III 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)**
★ Сайт игры **www.dreddvsdeath.com**

В стане экшенов очередное комиксоидное пополнение. Думаю, данный факт большинству из вас будет глубоко параллелен, а некоторым и вообще внушает желание использовать триангуляцию, но фактом он от этого быть не перестает. На этот раз, правда, смягчает пилюлю то, что "Судья Дредд" - это не американский, а британский комикс, созданный частично как насмешка над супергеройством и американским образом жизни. Но большинству и этот факт - см. выше, так что хватит прелюдий, поговорим лучше о самом Дредде.

Птица-секретарь, даю справку

Судья Дредд был придуман в 1977 году как один из главных героев для нового еженедельного лондонского издания 2000AD, посвященного исключительно комиксам. Выйдя в феврале того же года, журнал начал стремительно набирать популярность, став через некоторое время одним из самых любимых изданий для подростков. Немалую роль в этом сыграл "Судья Дредд" - британский ответ засилью приторно-сладких американских супергероев, господствовавших в то время на английском рынке.

Основная идея комикса была в создании чрезвычайно мрачного будущего, жутковатого, порой даже чернушного, наполненного таким же чернушным юмором. Идея эта воплотилась в приключениях суперполицейского судьи Дредда, который в постапокалиптическом XXII-м веке защищает сорокамиллионный мегаполис Мега-Сити 1 (расположенный на месте Нью-Йорка) от толп внутренних и внешних преступников. Судья совмещал обязанности и полицейского, и прокурора-обвинителя, и палача, что в сумме дало Дредду его излюбленный лозунг: "I am the Law!" ("Аз есмь Закон!"). При, на первый взгляд, схожести с американскими супергероями Дредд сильно от них отличался. Он не обладал никакими сверхъестественными возможностями, зато обладал вполне естественным пистолетом Lawgiver и не гнушался пускать его в ход, в то время как суперамериканцы старались использовать только кулаки, всячески избегая насилия с летальным исходом. Практически ни один номер с приключениями Дредда не обходился без оторванных конечностей и кровищи, причем как со стороны преступников, так и со стороны судей.

Конечно же, молодежи последний подход понравился больше, что и обеспечило 2000AD популярность не только в Англии, но и в самих США. Кстати говоря, популярен Дредд и до сих пор, несмотря на то, что появлялся он почти в каждом из более чем 1300 номеров журнала.

И тут мы плавно переходим...

...к игре. Если сравнивать ее с фильмом 1995 года (со Сталлоне) на предмет соответствия комиксу-оригиналу, то победа будет за игрой. Знакомые с комиксом про Дредда только по тому нудному боевику (как я, например) будут приятно удивлены перемене поведения главгероя: в игре Дредд выглядит более злым, беспощадным и остроумным.

Сюжет шутера можно кратко пересказать пятью словами: "Судья Смерть вырвался на свободу". Ну а если на словах не экономить, то к "вырвался" надо добавить "снова", а к "Судья Смерть" - "самый известный после Дредда персонаж комикса, главный антигерой серии, про которого с недавних пор даже отдельный комикс существует". Более про сюжетную часть говорить не стоит: не потому, что интригу портить не хочется, просто сюжетов такого рода еще во времена позднего неолита было уже как минимум десятка три. Дредд шастает по заводам, супермаркетам и другим измерениям, уничтожая преступников и охотясь за главным плохишом Смертью, - кто бы мог такого ожидать, правда?

Графическое оформление в игре под стать сюжету, то есть описывается вообще одним словом - кислота. Зачем было наполнять игру такими яркими оттенками столь ядовитого цвета, мне лично не совсем понятно. Ощущения схожести событий на экране с комиксом это не придает, а смотрится довольно отталкивающе. Добавьте к этому предельный аскетизм окружающего мира - голые стены многочисленных коридоров, пустые помещения и немногочисленные NPC на уровнях (коих, по идее, в городе 40 миллионов) - и вы получите достаточно правдоподобное описание впечатления от Judge Dredd.

Такой вот он разный, этот судья Дредд

Совместить приятное с полезным по-дреддовски: расстреливая врага, кричать ему в ухо: "Ты арестован!"

True Brit

Особенности геймплея JD без зазрения совести слизаны с Halo. Был там самовосстанавливающийся энергетический щит? Сделаем такой же! Было ограничение на два типа оружия, которые можно менять по ходу действия? У нас будет все так же, но сменить можно только второстепенный "ствол": в качестве основного будет неизменный Lawgiver MK II, благо, у него есть шесть разных видов стрельбы. Кстати говоря, почти все они оказались в игре бесполезными - самонаводящиеся пули слишком слабы, с рикошетом много мороки, разрывные снаряды медленны, зажигательные врагов не останавливают, а простые пули опять-таки слабенькие. Вот и остается использовать бронебойные, которые зомби с двух-трех попаданий завалят, а вампира с четырех-пяти. Я и рад был бы по-разному пострелять, но игра просто не пытается как-то разнообразить прохождение сменой геймплея. Он банален и строг, как устав прусской армии: против обычных бандитов простые пули, чтобы выбить оружие, не пристрелив; против зомби и вампиров - бронебойные или шотган. На тяжелом уровне сложности про все остальное, включая возможность дать врагу по физиономии прикладом или кулаком (тоже сперто прямиком из Halo), можно забыть: любое повреждение в рукопашной полностью сносит щит и примерно четверть жизни, так что врагов надо любой ценой валить, пока они находятся на расстоянии.

И тут закопан еще один мопс, напрочь портящий игру: Дредд не умеет быстро двигаться. Если б от напрыгивающих на тебя шустрых вампиров можно было с гиканьем уходить, стрейфясь в стороны или отбегая назад, интересность перестрелок в JD возросла бы на порядок. Но Дредд почему-то обучен быстро бежать только вперед, а вот передвижение назад и в стороны получается у него с трудом. Даже от неспешных зомби таким макаром увернуться не получается, поэтому остается только метко стрелять и загружаться, если тебя все-таки укусили/ударили.

Тихие радости

Хотя JD по сути своей полный середняк, у этой игры все же есть пара моментов, которые пробиваются сквозь серость продукта. Первое - это, как ни странно, жутковатая атмосфера. Знаете, вот вроде как комикс, вроде как и понарошку все, но когда на тебя начинают переть зомби, а ты, благодаря добрым разработчикам, и сбежать от них толком не можешь, становится немного не по себе. Чувствуется в игре порой что-то этакое, как если для химического опыта брать неправильные ингредиенты, а полученная смесь похожа на ту, что должна была выйти с правильными...

И еще одной интересной находкой было внесение в игру "полицейского элемента": простых бандитов JD убивать необязательно: если выбить у них оружие из рук или немного подранить, после чего приказать сдаться, то они послушно встанут на колени и позволят надеть на себя наручники. При этом Дредд на лету выдает им приговоры с собственными комментариями, вроде "пожизненный, с потерей ключей от камеры!". Первые полчаса это даже немного веселит.

Без права переписки

Знаете, эту игру можно назвать поразному. Можно "недо-хоррор, недо-экшен", а можно "аркадный экшен с элементами хоррора". Все зависит от точки зрения. В случае с западными фанатами, выросшими на комиксе про судью Дредда, это именно "экшен с элементами". У нас же, таких вот "невоспитанных", эта игра рефлекса собачки Павлова не вызывает, так что является полным "недо". Посему так тому и быть - до свиданья, дорогой Дредд. Как был фильм про тебя середняком, так и игра середняком оказалась.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.7

POP IDOL

Сотвори себе кумира

Анна ЩЕГЛОВА

Успех следует измерять не столько положением, которого человек достиг в жизни, сколько теми препятствиями, какие он преодолел, добиваясь успеха.
Букер Вашингтон

★ Жанр **Аркада с элементами RPG** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Hot House Creating**
★ Рекомендуется **Pentium IV, 1.2Ghz, 64Mb Graphics Card, 1.8GB Hard Disk Space** ★ Сайт игры **www.codemasters.com/popidol**

Прошло уже больше года с тех пор, как наше телевидение захлестнула волна передач, посвященных поиску музыкальных талантов. Толпы дарований рвутся на прослушивание, чтобы после строгого отбора, нескольких недель мастер-класса и репетиций, получить свои пятнадцать минут славы. И так эти шоу всем понравились, что теперь узнать новости о том, как обстоят дела у новоиспеченных звезд можно не только из телепередач или интернета, но и из газет, журналов, множества ярких афиш.

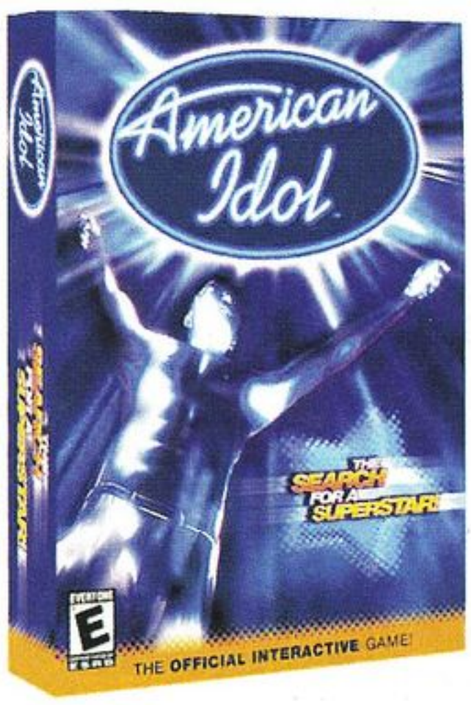
Следует сказать "спасибо" за все это счастье западному телевидению. Именно благодаря ему сейчас в каждой более-менее развитой стране есть свой аналог видеоконкурса, а то и два-три (кому как повезет).

Однако предела для воплощения таких замечательных мероприятий не существует, и, почесав маститый затылок, компания Codemasters выпустила игру, которая должна предоставить любому желающему возможность почувствовать себя на вершине музыкального Олимпа.

Я теряю корни

Сказать, конечно, легко, но только как воплотить такой потенциал в компьютерной игре? Не петь же в микрофон, а потом получать оценку от судьи на экране. Теоретически, конечно, и это возможно, но большая часть игроков вряд ли продвинется дальше первого уровня.

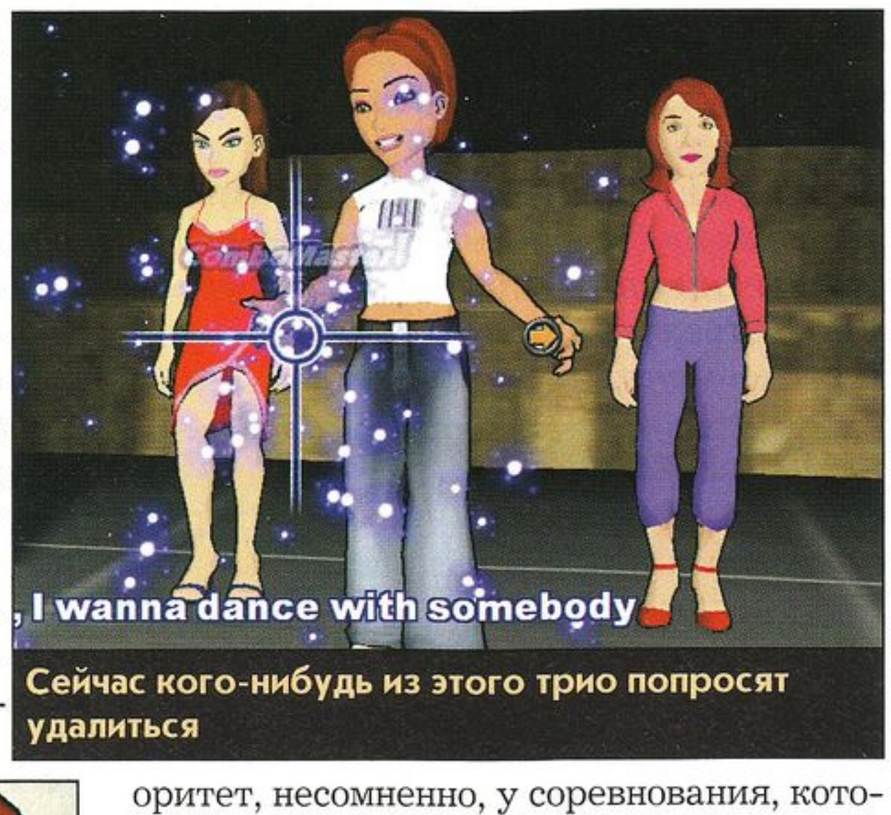
Как вышли из такого затруднения создатели Pop Idol? Очень просто. Они смастерили очень похожую на the Sims модель генерации персонажа. Сам же геймплей свели к последовательному нажатию на четыре волшебные кнопочки, запоминайте: вверх, вниз, вправо и (барабанная дробь!) влево. В процессе исполнения песни к центру экрана по двум осям будут двигаться стрелочки, указывающие нужное направление, задача игрока - нажимать на соответствующие стрелочкам кнопочки. За каждое верное нажатие начисляются очки, необходимые для перехода в следующий конкурс.



Существует четыре уровня сложности. На первых трех, нажимая на стрелки, мы руководим голосом персонажа, то есть, нажав на нужную кнопку в нужное время, голос попадет в ноту, в противном случае - певец сфальшивит. Чем выше уровень сложности, тем быстрее и чаще придется нажимать на кнопки. На четвертом, самом сложном уровне стрелки будут отвечать и за телодвижения исполнителя. После исполнения песни на экране появляется результат, и ведущие сообщают, допущен ли конкурсант на следующий этап.

К уху приложу - жужжит!..

В игре возможны пять режимов. Приоритет, несомненно, у соревнования, которое представляет собой последовательную цепочку выступлений с вкраплениями роликов из английской передачи Pop Idol. Все начинается с прослушивания, и с каждым разом отбор потенциальных звезд становится все суровее. Если вы хоть раз видели одну из подобных передач или просто слышали о них, то объяснять дальнейший процесс творческого развития и становления не имеет смысла. То есть после ряда успешных выступлений и положительных оценок слушателей ваш герой станет признанным поп-исполнителем.



Сейчас кого-нибудь из этого трио попросят удалиться

Другой режим игры - репетиция. Здесь можно попробовать свои силы без оценок жюри, к примеру, исполняя песню в своей спальне с расческой вместо микрофона.

Если на душе стало грустно, смело включайте караоке (очередной режим). Из колонок польется музыка, на экране будут появляться строчки выбранной песни, и ваш подопечный станет что-то изображать на сцене.

Ну а когда к вам домой придут гости, не заставляйте их скучать. Не пройдет и минуты, как они, отталкивая друг друга от компьютера, уже гоняют Pop Idol в конкурсном режиме.

А мы такие загораем

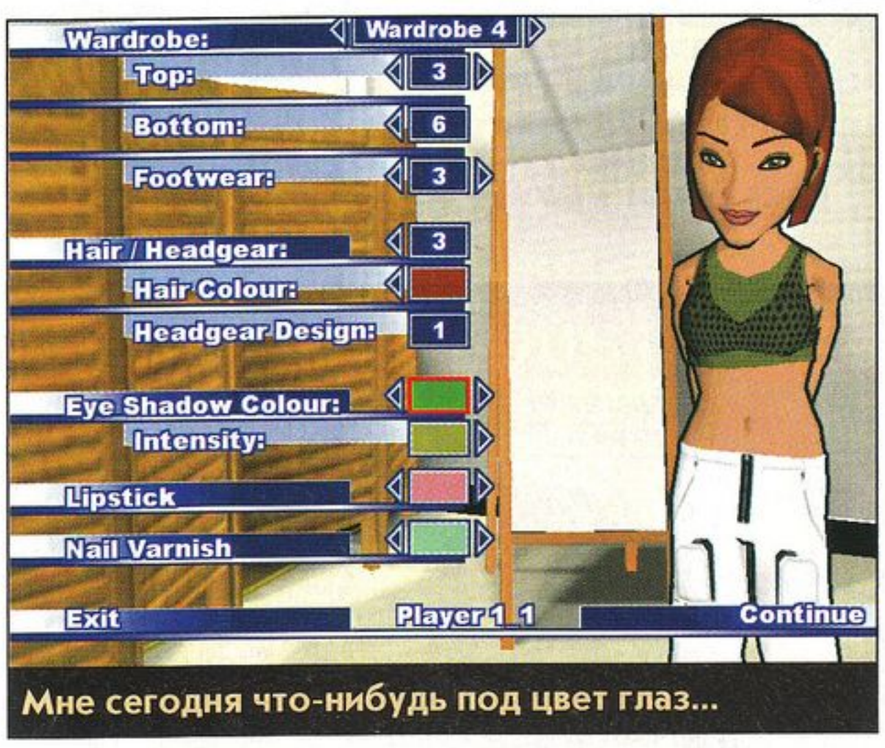
Процесс создания персонажей... Мягко говоря, тут на разработчиков сильно повлияло популярное творение небезызвестной компании Maxis, но не будем винить их в плагиате. Ну, позаимствовали они пару идеей, зато сделали больше возможных оттенков кожи (от очень сильно афро-американского до мертвенно белого), дали возможность менять прическу, цвет волос. Кроме того, после успешных выступлений в гардеробе появляются новые костюмы. Девушкам можно менять макияж. Вот сколько отличий, так что не надо говорить "ничего нового"!

Игрок наделяет свое чадо и определенным голосом, выбирая из шести предложенных вариантов (три для женского и три для мужеского полу). Певческий талант героев улучшается по мере их приближения к славе. То же можно сказать и о музыке. Так на первом прослушивании певцу аккомпанируют на пианино, а на сцене уже никак не обойтись без навороченных звуковых эффектов.

Меню игры выполнено просто и ясно, что, несомненно, приятно, но игра не поддерживает мышь. Рука тянется к верному манипулятору, глаза пытаются найти стрелку на экране. Ладно, зато нам оставили четыре кнопочки. Трактористы...

Может, в следующей жизни

Песни, исполняемые на протяжении всей игры, весьма популярны. Это великие произведения Бритни Спирс, Кристины Агилеры, Кайли Миноуг, групп Spice girls, Backstreet Boys, N'Sync и т.д., и т.п. Проведя за Pop Idol некоторое время, можно обнаружить у себя синдром бессознательного исполнения этих шедевров. Возможно, вы даже выучите слова многих из них и время от времени будете пугать своих друзей пением. А вашим любимым каналом навсегда станет MTV.



Мне сегодня что-нибудь под цвет глаз...

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

6.1

SILENT HILL 3

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Осторожно, двери закрываются. Следующая остановка - Сайлент Хилл

Шестьдесят человек, исчезли в кошмаре метрополитена
Стивен Кинг. "Крауч-Энд"

★ Жанр **Survival Horror** ★ Издатель **Konami** ★ Разработчик **Konami TYO** ★ Рекомендуется **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)**
★ Сайт игры **www.silenthill3.de**

Гарри Мейсон не улетел с пришельцами, его выпотрошили в собственной квартире, но для большинства наших читателей это ничего не значит. Важно для нас другое - Silent Hill 3 вышла. Это праздник. И не только потому, что хорошие Survival Horror на PC можно перечесть по пальцам руки человека, всю жизнь проработавшего на заводе очень острых предметов.

Вряд ли это можно считать спойлером. Большинство наших читателей наверняка не видели первоисточник на PlayStation. Если сюжет второй части игры не был никак связан с Silent Hill под номером один, то за Silent Hill 3 без знания истории первой серии лучше не садиться. Если вы собираетесь ближайшие несколько ночей провести за монитором, разбрасывая кровавые куски мяса по экрану, вот то, что вам нужно знать. Главгерой - Гарри Мэйсон, ехал на машине с семилетней дочерью Шерил. Когда очнулся, обнаружил, что машина немного разбита, а девочка пропала. Гарри идет искать дочку в ближайший туманный городок. Там, помимо нескольких второстепенных персонажей, он встречает Далию - мерзкую старую перечницу (по совместительству - главу культа, из-за которого в Сайлент Хилле и творится беспорядок), а также ее дочку - Алесию, четырнадцати лет. Мерзкая ведьма принесла Алесию в жертву, Шерил вообще не пойми куда подевалась... У первой части Silent Hill финалов было несколько (и эта добрая традиция сохранилась). При самом благополучном исходе Гарри доченьку не находил, зато уезжал из города с новой подружкой и новорожденной девочкой. Девочка на проверку оказывалась реинкарнацией сразу нескольких людей, но вы узнаете об этом уже из Silent Hill 3. Вот такой эрзац-паек сюжета за номером один. А лучше, как бы противоестественно это ни звучало, возьмите у друга-приставочника диск с первой частью Silent Hill и пройдите ее на эмуляторе (мерзкий приставочник к тому моменту уже выполнит свое предназначение, можете принести его в жертву нашему великому компьютерному богу).

Смерть ее только украсит

В управление к нам попадает семнадцатилетняя Хетер Моррис. Если верить разработчикам "простая девушка, вроде той, что живет с вами по соседству". Я обошел тут соседей, но ни одной похожей девчонки не нашел. Если, товарищ читатель, ты живешь по соседству с Хетер - пожалуйста, дозвонись в редакцию. К телефону позови выпускающего.

Все что для начала девочке нужно - домой попасть, к папке, вместо этого за ней увязался какой-то небритый частный детектив. Нормальные люди куда-то подевались, зато появились монстры. Ну и по накатанной - от одной заставки к другой, перебежками, решая головоломки, собирая патроны и аптечки. Через бесконечные переходы метрополитена, другие измерения путь ведет Хетер прямо в Сайлент Хилл. Откуда ее 17 лет назад увезли.

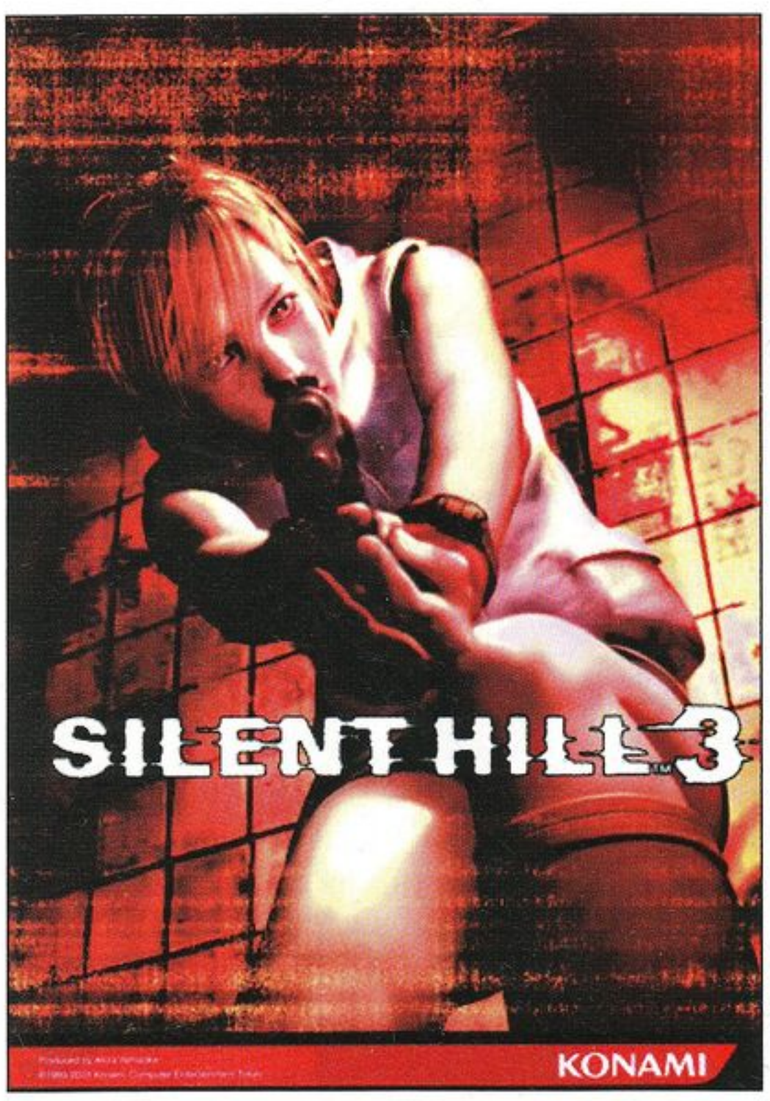
Знаете, чем сейчас грешат "сурвайвал хорроры"? Когда и если Capcom портирует Resident Evil Zero для нашей платформы, то вы увидите, во что превратилась крошка-медсестра Реббека (помните, в первой части Resident Evil была такая невзрачная шестнадцатилетняя девочка-практикантка?). Теперь Набоков молча уходит в ванну принять очень холодный душ.

Наша Хетер хоть на нормального подростка похожа[1], лохмата, запутана и по голове мешком пыльным стукнута. И в кои веки этакая трепа на нашей обложке. Но под конец игры разработчики, конечно, не удержались и отвалили девочке столько харизмы, что в нее просто невозможно не влюбиться.

Тараканы в голове

Игра старается все время держать нас в напряжении. Делает она это всеми доступными способами, чтобы чувства не притупились. В ход идет всевозможный скрежет, вой монстров (на самом деле это - обработанный звериный рев). Ну и визуальный ряд не отстает. Похоже, авторы старались составить наиболее мерзкую подборку образов. Переломанные девичьи ноги. Манекены, из которых течет кровь. Бесконечные анатомические фотографии. И зеркало. Про зеркало можно рассказать, но лучше его увидеть.

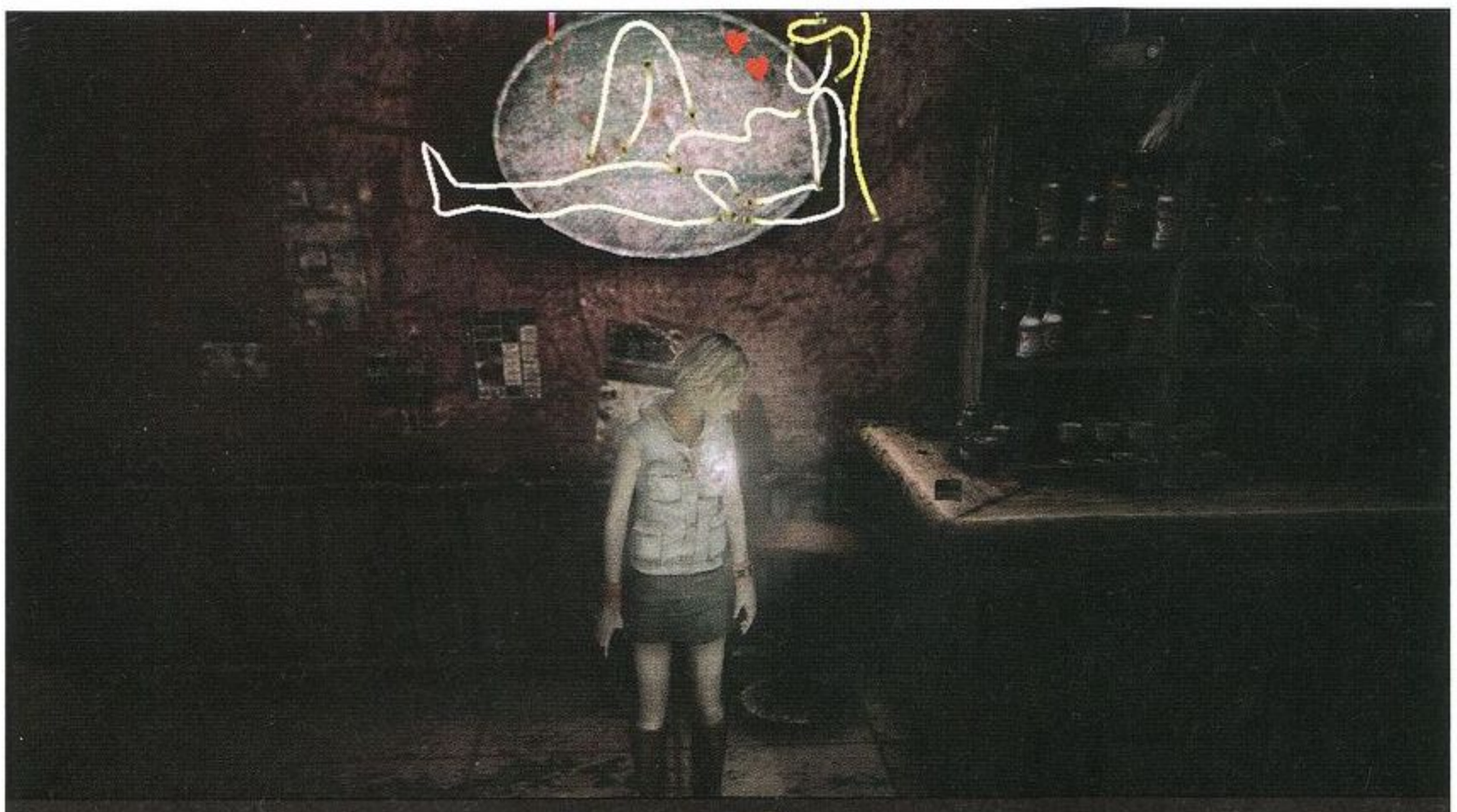
Первый монстр, который кушает голову девушки очень похожей на Анжелу Ороско. Какому бессердечному разработчику пришла в голову идея замучить самого несчастного персонажа второй части? Не говоря уже о том, что в конце игры вам придется убить бога. У любого человека, воспитанного монотеистической культурой, такое предложение вызывает оторопь. А японцам что, они же язычники, у них этих богов... Одним больше, одним меньше.



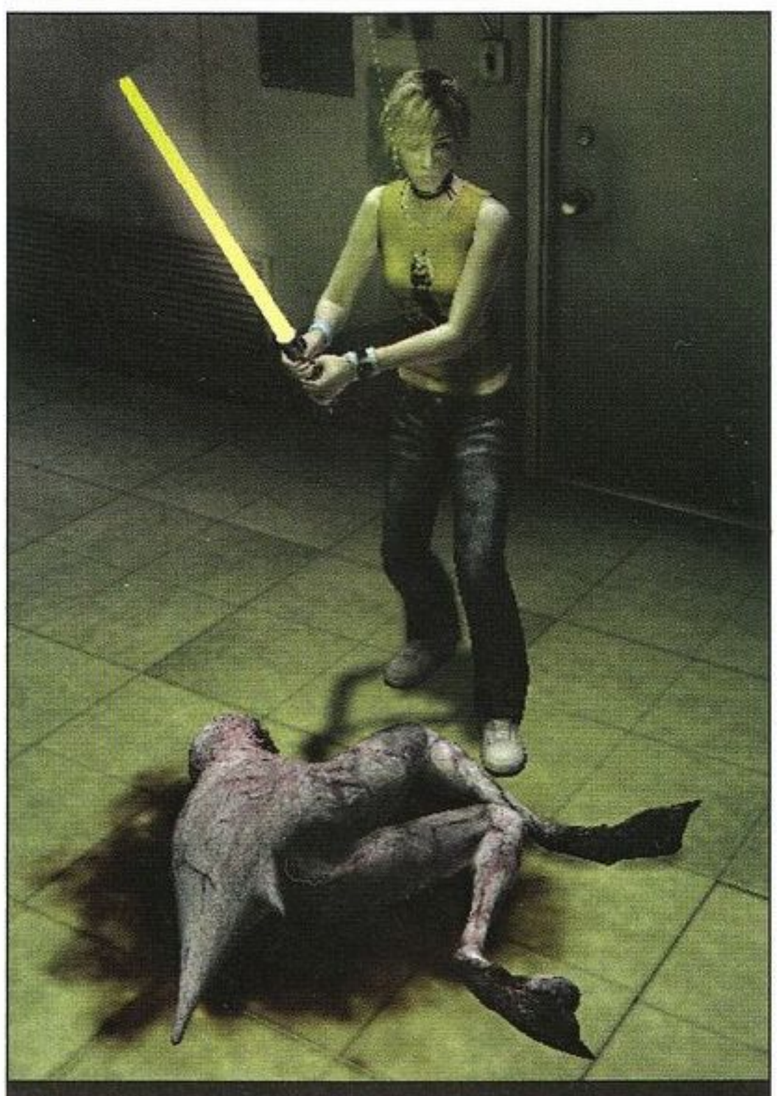
Познакомьтесь, это - Винсент (надо же его вам как-то представить, не пересказывая игру)

1 И не смотрите на фривольные картинки с ней, которые мы тут понапечатали. Это похабные японцы[2] нарисовали их для своего же развратного внутреннего рынка. Хетер в жизни совсем другая, скромная, порядочная девушка...

2 Японцы вообще на проверку оказались на редкость непорядочными, например, нет никакой возможности заказать даже через онлайновый "конамивский" магазин мега-классные футболки с лозунгами а-ля "Я ездил в Сайлент Хилл и вернулся живым. Завидуйте, лузеры". Они только для Японии, для ее развратного внутреннего рынка. Ну не безобразие ли?



Узнаете местечко? Где-то неподалеку висит объявление, что танцовщица Леди Мария снова здесь работает



В зависимости от того, как именно вы предпочитали убивать монстров, огнестрельным оружием или в контактном бою, при повторном прохождении найдете лазерный меч или огнемет

Сюжет, в лучших традициях, оставит больше вопросов, чем даст ответов. Когда Винсент говорит Хетер:

- Да ты сама лучше, что ли? Я видел, как ты размозжила ему голову!

- Кому?.. Монстру?

- Ах, вот оно что, так ты видишь их как монстров...

После чего девочке становится дурно, а Винсент заливается здоровым смехом и говорит, что пошутил.

В трех строчках разработчики смогли пару раз перевернуть сюжет с ног на голову, а четвертой окончательно запутать игрока. Это чистой воды издевательство над фанатами, которые выстраивали такие тонкие, такие идеальные теории на форумах, но это гениально.

И можете считать это спойлером.

Выжимка

Silent Hill 3 более легка, чем предыдущая часть, в плане загадок, но на нормальном уровне сложности патронов и аптечек теперь выдадут строго нормированное количество. К счастью, в игре имеется поддержка мышки и стрейфа, и управиться практически с любым врагом

Поразвели в метро бомжей всяких!

получается чуть ли не в рукопашную. К тому же старый проверенный способ "нам бы только его завалить, а дальше - ногами" отлично работает: пара выстрелов и, пока монстр лежит, - подходите и давите на пробел.

В арсенале нашего военторга к пистолету, шотгану и стальной трубе добавили нож, катану и булаву. Вместо винтовки теперь пистолет-пулемет. Не абсолютное оружие, нет, просто сильное. Патроны жрет с чудовищной скоростью. Есть и огнемет. Получить его можно только при повторном прохождении, но он там есть. Вообще, если вы хотите пройти игру не один раз, приготовьтесь, к тому, что страшная история превратиться в пародию на саму себя. Хетер, рассекающая в костюме Сейлор Мун с

Между прочим...

Редакция журнала "Навигатор Игрового Мира" прохладно относится к фанарту. Когда, скажем так, начинающие художники рисуют персонажей своей любимой игры это все очень трогательно... Но печатать это невозможно. Исключения бывают, но редко. Например, эту картинку нарисовала некто Джессика Гривед. Нам она понравилась.

Откуда они тут взялись? Остались со времен Джеймса Сандерленда?

лазерным мечом наперевес... Сделав отличную игру, Konami TYO с чистой совестью припрятали в ней множество Easter Eggs и секретов.

Внешне игра не идеальна, она просто и без затей прекрасна. Например, я отключил "эффект шума" (помехи замечательно смотрятся на телевизоре, но на мониторе только мешают). Туман в городе клубится какими-то подозрительными квадратами и вместо того, чтобы освобождать системные ресурсы, наоборот подтормаживает. Также сейчас стало невозможно просмотреть заставку по второму разу. Но, в общем и целом, графика оставляет поразительное впечатление. Шикарная проработка моделей. Отличная мимика. Если у вас есть предубеждения против заставок на движке игры, и вы хотите от них избавиться - посмотрите Silent Hill 3.

Ах, да, ракурсы во время боя - классическая проблема серии (если не всего жанра), разумеется, осталась. Полная комната монстров, а игрок вынужден долбить по клавише Tab, чтобы камера показала хотя бы одного. Обидно получить от медсестры подзатыльник обломком стальной трубы только потому, что нам решили показать крупным планом лицо главной героини. Если в этом мире еще осталась капля справедливости, то ответственные за динамическую камеру программисты все без исключения попадут в Сайлент Хилл.

В Silent Hill 3 бесподобное, отличное, лучшее в мире звуковое оформление. Виноват в этом все также Акира Ямаока - бессменный композитор, а теперь еще и продюсер серии. Нам и до этого доводилось слышать в играх отличную музыку, но Silent Hill - случай уникальный. Ямаока показал индустрии, как правильно делать саундтрек. Его музыка - такая же узнаваемая часть игры, как графика или сюжет. Год назад, после выхода Silent Hill 2, наши читатели совершенно справедливо заметили, что музыке можно было бы поставить оценку поболее. Так сейчас и поступим. Если уж не Silent Hill ставить десятку за музыку, то кому?

Между прочим...

Лицензионная версия была выпущена на DVD. Насколько нам известно, объем игры приблизительно равен 5 обычным CD. То, что сейчас продается пиратами, занимает два диска. И по слухам, в игре нет музыки. Понимаете, Silent Hill без музыки. Из всех аналогий, что приходят в голову, наиболее близка - DOOM 3 без графики.

Конами снова с нами!

Вполне возможно, не все, кто с упоением проходил SH2, сразу проникнутся третьей частью. Первое время будет казаться, что здесь не хватает хмурого блондина и его мертвой жены. На самом деле, все, что вам нужно - внимательно послушать новую страшную сказку.

На форумах фанаты обожают спорить о том, что есть что в Сайлент Хилле. Существует даже специальный форум-сайт (www.silenthillforum.co.uk), посвященный исключительно вокругхилловской болтогии. Спорят, находится ли Сайлент Хилл в другом измерении или все происходит только в голове попавшего туда человека. Что именно стало с Джеймсом и будет ли он счастлив с Марией. Спорят, как долго Хетер носила в себе бога... Спорят и как-то забывают, что сказка, разобранная на составляющие, с подробными ТТХ каждого приведения - перестает быть сказкой. Я люблю свой Сайлент Хилл. Таким, каким его понимаю и чувствую. И у каждого, кто прошел эту игру, образуется свой маленький туманный городок. И в один день все мы отправимся бродить по его улицам[3].

Другими словами

Игра хуже, чем предыдущОНА ПРОСТО ДРУГАЯ.ая часть, слишком легкие загадСДЕЛАЙ РАЗРАБОТЧИки, уже начались самоКИ ЕЩЕ ОДИН SILEповторы. Первая половNT HILL 2, - СТАЛО БЫ ЛУЧШЕ? ВРЯина игры излишне затянута, да и происходит она не в нашемД ЛИ. ЭТОЙ ИГРЕ НИЧЕГО БОЛЬШЕ НЕ НУлюбимом Сайлент Хилле. Понятно, что не так-то просто заново повторить очарование второй части, но нам так этоЖНО, ОНА САМОДОСТАТОЧНА. ДИАЛОГ В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ, ОДИН ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ И ТРОГАТЕЛЬго хотелось. РазличНЫХ ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. МУЗЫКА, ЛУЧШЕ КОные финалы не такие уж здесь различные, по сути концоТОРОЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПОКА НЕ НАПИСАЛИ. SILEвок всего две - хорошая и плохая, черное и белое, никаких полутонов. Плюс - еще одна пародийная. Не призNT HILL - ОДНА ИЗ ВЕЛИЧАЙШнак ли это медленИХ СЕРИЙ ЗА ВСЮного угасания серии? ИСТОРИЮ ИГР.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

9.0

3 Чур, бензопила - моя.

AIRPORT TYCOON 3

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Они вернулись

Дмитрий СМЫСЛОВ

Думаю, дьявол перепланировал ад, познакомившись с опытом планировки аэропортов.
Энтони Прайс

★ Жанр **Economic sim** ★ Издатель **Global Star Software Ltd.** ★ Разработчик **Global Star Software Ltd.**
★ Рекомендуется **Pentium III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт игры **www.airporttycoon3.com**

Встреча со старыми знакомцами может завершиться или воспоминаниями о приятном времяпрепровождении в теплой компании, или, напротив, приличной дозой отрицательных эмоций на почве непроходящей неприязни к визави. При этом значительную роль играют результаты предыдущих контактов, принимаемые за базис, на котором будут строиться нынешние впечатления.

Взгляд назад

Исходя из изложенного, очередной контакт с продукцией Global Star Software Ltd. сотоварищи должен был вызвать буйное помешательство вкупе с тяжким расстройством желудка. Последний раз эта контора светилась на горизонте в марте этого года с опусом на тему крупного бизнеса под нетривиальным названием Airport Tycoon 2. Как несложно догадаться, речь шла о заколачивании баснословных барышей посредством возведения суперсовременного авиатранспортного терминала в окрестностях одного из крупных полисов мира. Огребя пару ящиков здоровой и ехидной критики (каюсь, не удержался), а также рейтинг 4.2 балла, AT2 благополучно почил, уступив место более достойным экземплярам.

И вот, спустя почти знаковые девять месяцев, GSS произвели на свет очередного "не-мышонка-не-лягушку" с не менее нетривиальным названием Airport Tycoon 3. Говорят, что недоношенные дети нередко выходят на удивление одаренными по сравнению с остальными. В случае с GSS чуда не случилось.

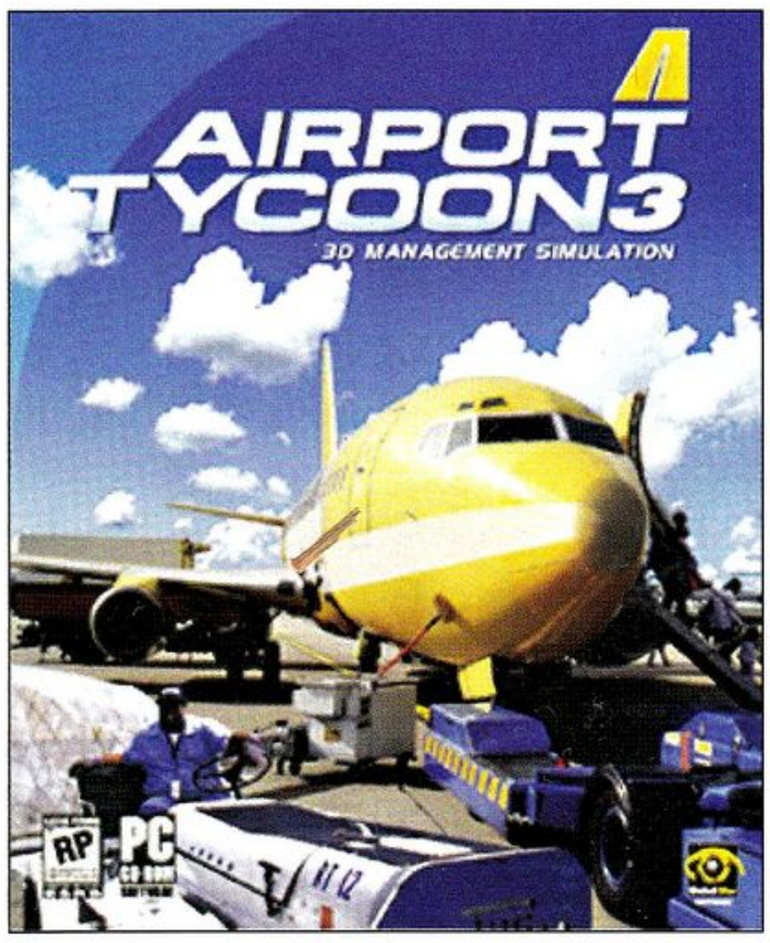
В поисках отличий

Создавая AT3, авторы, похоже, решили в качестве бонуса добавить в привычный тайкуновый антураж не менее популярные в определенных кругах паззловые элементы. Те, кто имел удовольствие общаться с предыдущим эпизодом этой увлекательной саги, смогут позабавить себя поиском отличительных черт нынешней игры по сравнению с предшественницей. Остальным же адресуется следующий текст.

Опять нужно строить аэропорт. Делать это можно в рамках заранее подготовленного сценария или пребывая в свободном парении в обнимку с некой стартовой суммой. Как и раньше (да не смутит вас количество нулей в этой сумме), расценки в игре таковы, что от мнимого благосостояния в считанные минуты остаются рожки да ножки. С другой стороны, загнав баланс в минус, можно практически безболезненно продолжать строительство, благоустройство и иную хозяйственную деятельность. Единственным следствием станет еще больший уход наличности от положительной отметки.

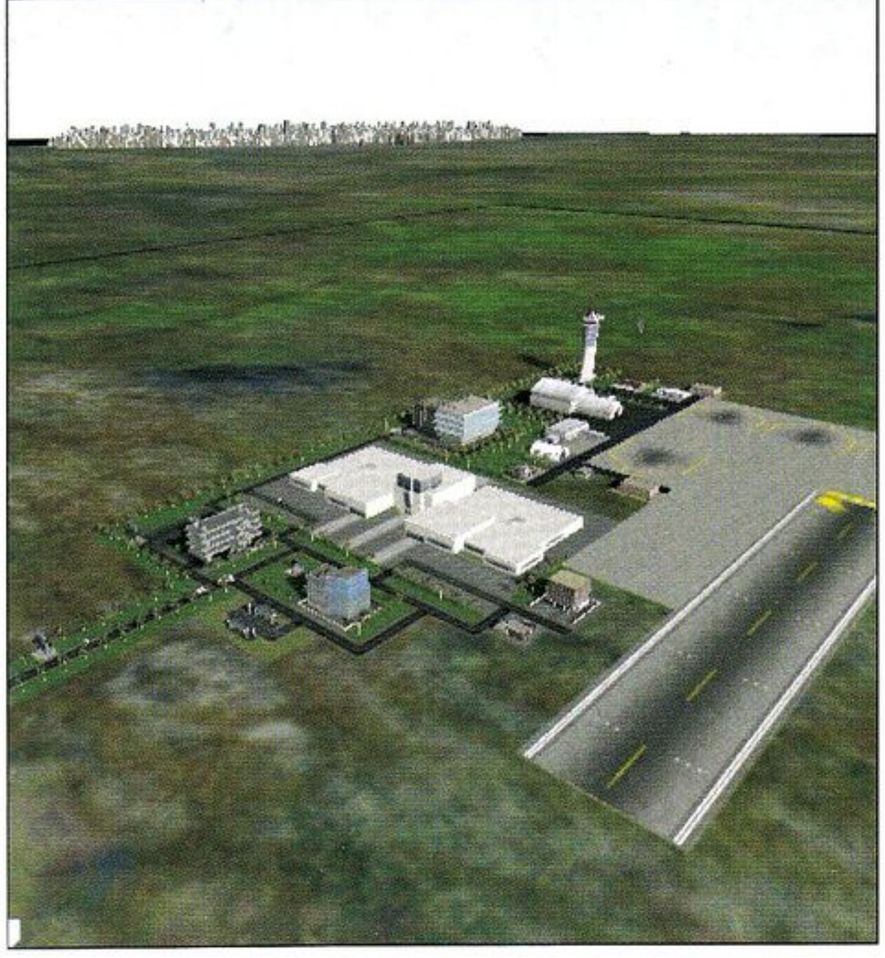
Как учат нас авторы, любой аэропорт состоит из одного или нескольких терминалов, сооружений, обслуживающих полеты, объектов портовой инфраструктуры и мелкокалиберной шелухи вроде газонов, клумб, дорожек и т.д. В совокупности все это образует слаженный механизм, приносящий заоблачные суммы своему владельцу. Однако такое случается редко, куда чаще этому самому владельцу приходится совершать вояж на паперть после пары неосмотрительных шагов. Но такова, как говорится, се ля ви.

Для сносного функционирования не обязательно строить все и сразу, достаточно здания вокзала с подходящей к нему подъездной дорогой, нескольких рулежек и стоянок, ангаров, обслуживающих порт и прибывающие рейсы, башни и, конечно, полосы. В самом начале карьеры львиная доля сбережений уйдет именно на этот, не слишком длинный

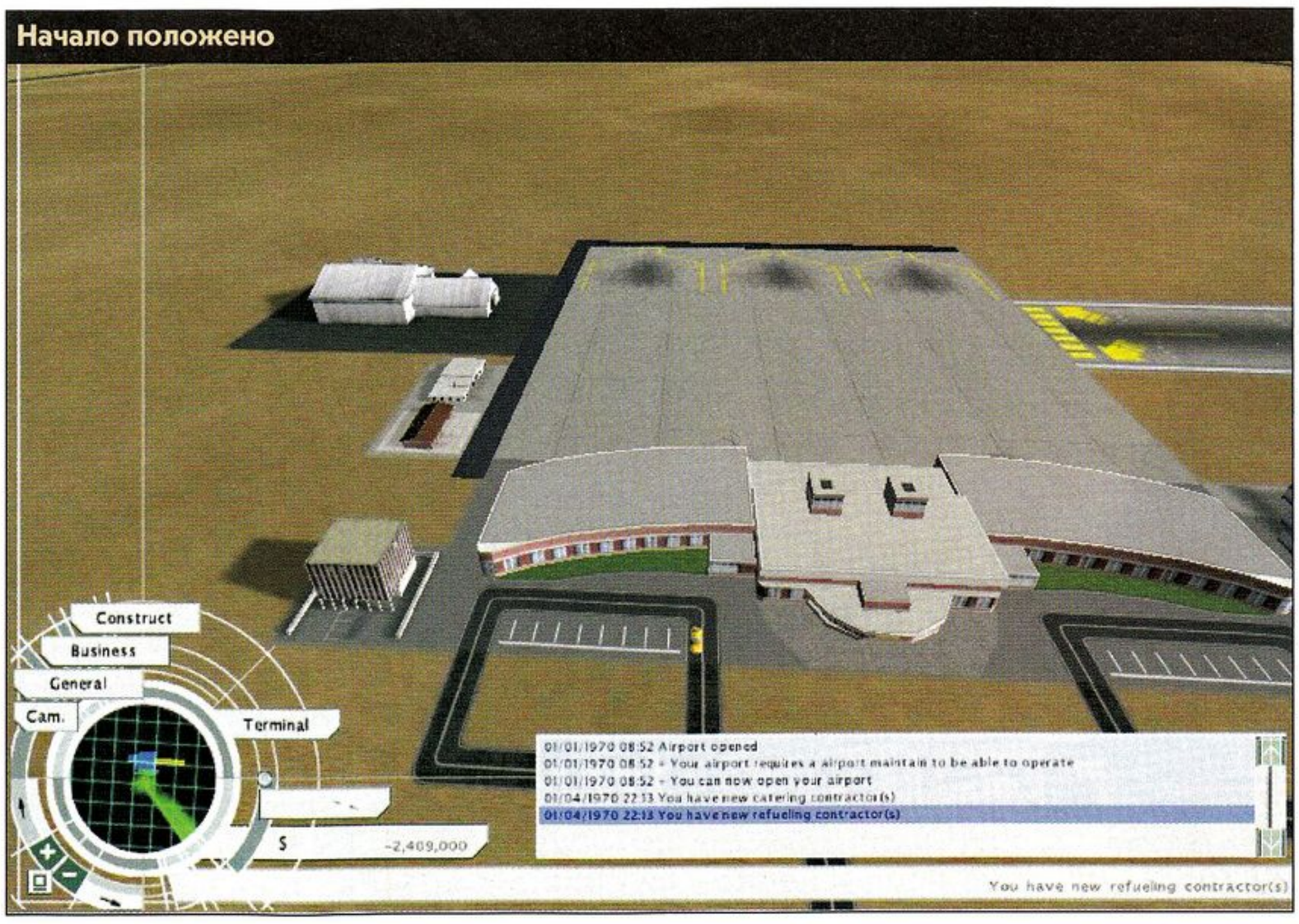


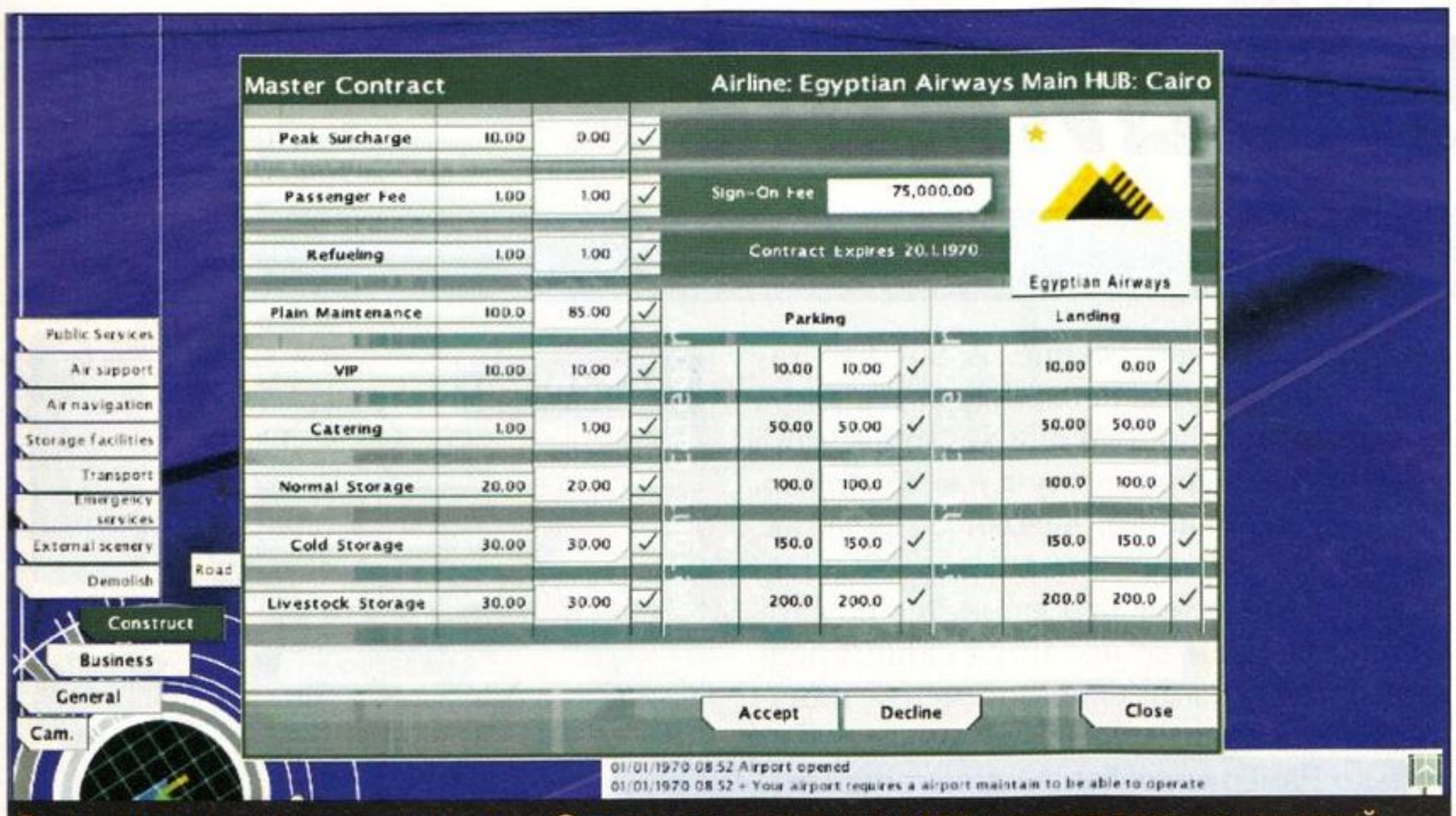
список. Потом можно раскошелиться на офисное здание, пожарное депо и полицейский участок. Все, на этом месте можно смело ускорять время и ждать первых предложений от желающих работать на вашей территории компаний. Получив проект договора, можно сразу поставить под ним свою подпись, а можно немного покуражиться, пытаясь изменить его цену по некоторым позициям. Через некоторое время контрагенты пришлют свой ответ, согласившись с новой цифрой или предложив какой-нибудь компромисс. В любом случае, рано или поздно контракт будет подписан, и одна из мировых авиакомпаний начнет осуществлять полеты с вашей земли. В этой связи придется подписать ряд конкретизирующих контрактов на обслуживание отдельных рейсов, втискивая их в существующую сетку полетов с учетом возможностей ваших полос и наземных служб.

Ну никогда не скажешь, что это Мексика



Начало положено





Рассматриваем условия египтян. Остальные контракты отличаются только начинкой

Аналогичным образом строятся отношения и с желающими трудиться на ниве уборки и дозаправки прибывающих бортов, питания томящихся в залах прилета и отлета пассажиров и прочих общественно полезных занятий, без которых сложно представить существование современных воздушных ворот в любой мало-мальски развитой точке земного шара. То есть некая компания засылает вам свое коммерческое предложение, мол, будем заливать в баки керосин такого-то качества по такой-то цене, а вы вольны согласиться на их условия или послать шустрых снабженцев куда подальше. Точно так же решаются вопросы и с остальными потенциальными деловыми партнерами. Единственный, но очень болезненный подводный камень - невозможность досрочного расторжения заключенного договора. Как бы вам этого ни хотелось, но он прекратится только в заранее оговоренный день, так что, ставя свою закорючку, тщательно взвешивайте все "за" и "против".

Примерно таким образом строится рабочий день среднестатистического авиатранспортного магната. После прочтения вышеприведенного описания у вас наверняка появится подозрение, что где-то такое уже встречалось. Действительно, все это почти со стопроцентной точностью присутствовало и AT2, а еще раньше (если быть корректным, то года четыре назад) - в Airport Inc. (совместном детище Take2 Interactive и Krisalis Software Ltd). Там тоже были терминалы, рулежки, стоянки, контракты и прочие атрибуты жизнедеятельности аэропорта. Возникает закономерный вопрос: зачем GSS вторично услаждают слух публики одной и той же, да к тому же еще и не своей, песней. Попробуем разобраться.

Зачем?

Основной претензией, предъявленной к AT2, был уровень реализации. Игрушка, зарелизенная значительно позже Sim City 4 и Mafia, выглядела так, будто провалялась на дальних полках студии-разработчика года три-четыре. Кривые модели, невнятная анимация, таинственные перемещения самолетов с ВПП на стоянки и обратно, притом что обслуживающий транспорт передвигался по дорожкам совершенно адекватно, практически полное отсутствие каких-либо эффектов. Все это вгоняло в тоску и служило веской причиной для получения уже объявленного рейтинга. Чем же отличается третья серия от второй? Концептуально, как выяснилось, ничем, возможно, изменения коснулись внешнего вида. И да, и нет. С одной стороны, по сравнению с тем, что было продемонстрировано аудитории в начале года, налицо ощутимый шаг вперед. По крайней мере, техника ведет себя как положено, а модельки самолетов похожи на реальные прототипы. Но вот на эффекты разработчики опять поскупились. В темное время суток аэропорт погружен во мрак, будто деньги вбуханы не в дорогостоящее и относительно благополучное Подмосковье, а куда-то в далекое Приморье, и, если в AT2 глаз радовали навигационные огни ВПП и витражи диспетчерской башни, то в третьей серии авторы решительно заявляют о необходимости максимально экономить электроэнергию. Днем ситуация более-менее выравнивается, кое-где на небе были даже замечены отдельные облака, но очередная ночь приносит очередную порцию кошмара.

Напоследок отметим немотивированные вылеты игры в систему и неустойчивую работу с Alt+TAB, что тоже характеризует ее далеко не с лучшей стороны, и подведем итоги.

Говорят, стабильность - признак мастерства. В таком случае, Global Star Software Ltd. - просто виртуозы своего дела. Кого бы они ни брали в упряжку, неизменно получается игроподобное нечто, которое невозможно охарактеризовать парой слов. С одной стороны, хорошая тема, до сих пор как следует не окученная многочисленными разработчиками, с другой - совершенно бездарная ее реализация... Н

Мощные двери и одинокий охранник - вот и вся система безопасности

Работяга DC-3 паркуется после очередного рейса

Не понимаю, как отсюда можно управлять каким-то движением!

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.3

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

СНОВА НЕУЛОВИМЫЕ

Дмитрий СМЫСЛОВ

Сабельки, пулечки, пушечки,
Выбритые макушечки...
Машина времени. "Спускаясь к великой реке"

★ Жанр Squad shooter ★ Издатель Gathering ★ Разработчик Illusion Softworks ★ Рекомендуется Pentium IV 2.0, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
★ Сайт игры www.hidden-and-dangerous.com

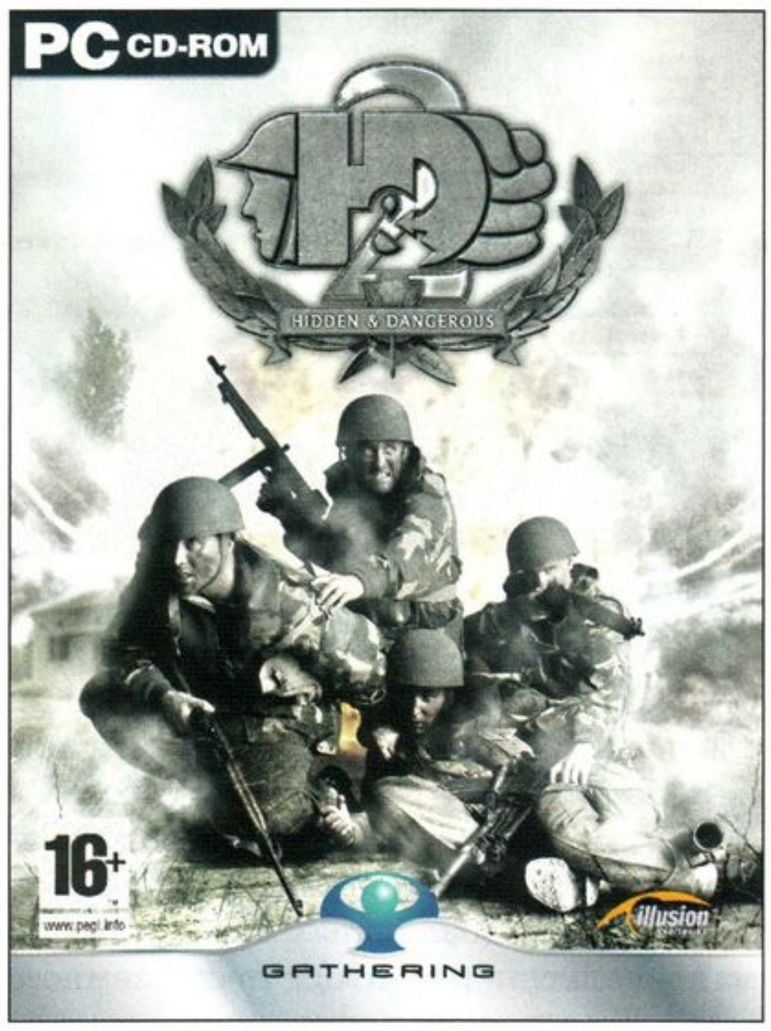
Командные шутеры любят многие. Ну а если при этом еще и сюжет на правду похож - игра, по меньшей мере, не останется без внимания. Не удивительно, что первую Hidden & Dangerous на полном серьезе назвали "FPS-Commandos". Почти пять лет Illusion Softworks корпела над продолжением (и не только над ним, разработчики успели сделать неплохой шутер Vietcong).

В первой серии основным видом вашей деятельности были различные диверсионные операции в тылу гитлеровцев, дабы регулярным войскам на видимых фронтах было легче ковать победу. За годы сюжетная концепция осталась неизменной, снова придется взять под начало диверсионно-разведывательную группу и навести шорох в "стройных боевых порядках" фашистов и их союзников. А вот с остальным будем разбираться.

До брифинга

После полного драматизма и пафоса вступительного ролика "наши-всех-победили", выполненного, по сложившейся в Illusion Softworks традиции, на игровом движке, попадаем в главное меню и... теряемся. Понятное дело, что ковыряться придется в сингле, вот только в котором из пяти? Да, именно, из пяти: ровно столько вариантов одиночной игры придумали щедрые авторы. Некоторые из них стандартны, остальные - не очень. С кампанией все ясно, победный марш от Заплюйска до рейхстага воспроизведен практически в каждой игре про Вторую мировую, single mission тоже не вызывает глупых вопросов, по мере прохождения миссий в составе кампании они будут становиться доступными для повторного выполнения на досуге под соответствующее настроение. А вот что такое Carnage, примененный и к кампании, и к синглу, и Lone Wolf? Из аннотаций узнаем, что в первом случае необходимо, помимо выполнения основных заданий, потратить время, силы и боеприпасы на истребление всего, что движется по карте, но при этом не является вашим подчиненным (иными словами, мечта манчкина), а во втором - доказать, что не только Рэмбо способен в одиночку вырезать пару-тройку дивизий. Ввязавшись в подобное приключение, будьте готовы пройти кампанию в гордом одиночестве со всеми вытекающими последствиями. Конечно, определенные поблажки, преимущественно касающиеся количества врагов, будут, но все равно этот режим - развлечение не для слабонервных.

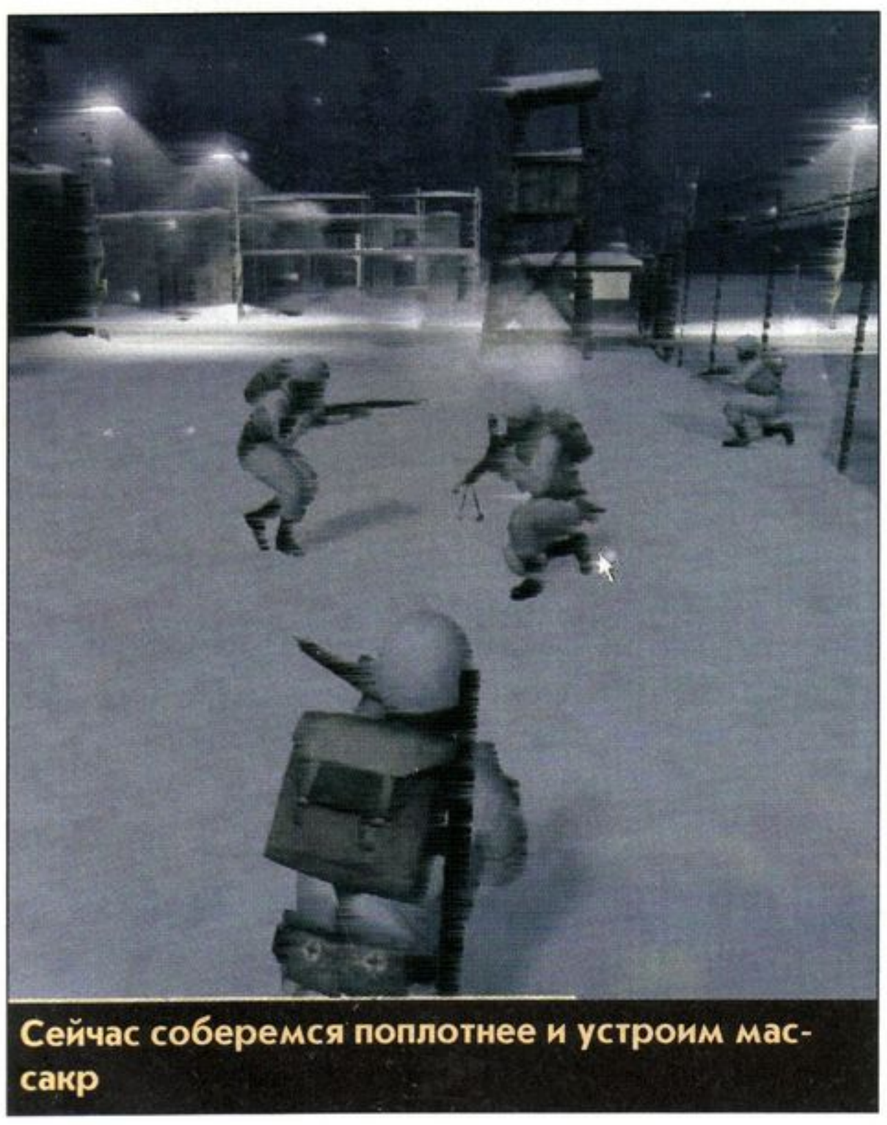
Помимо сингла, играть можно по локалке или в WWW, при установке HD2 инсталлятор настойчиво пытается имплантировать на винчестер клиент GameSpy. Более ничего занятного в меню обнаружено не было, а посему я энергично слепил игровой профиль, мышцы напряглись, интенсивность обменных процессов в организме увеличилась, и... перед глазами возник экран набора команды.



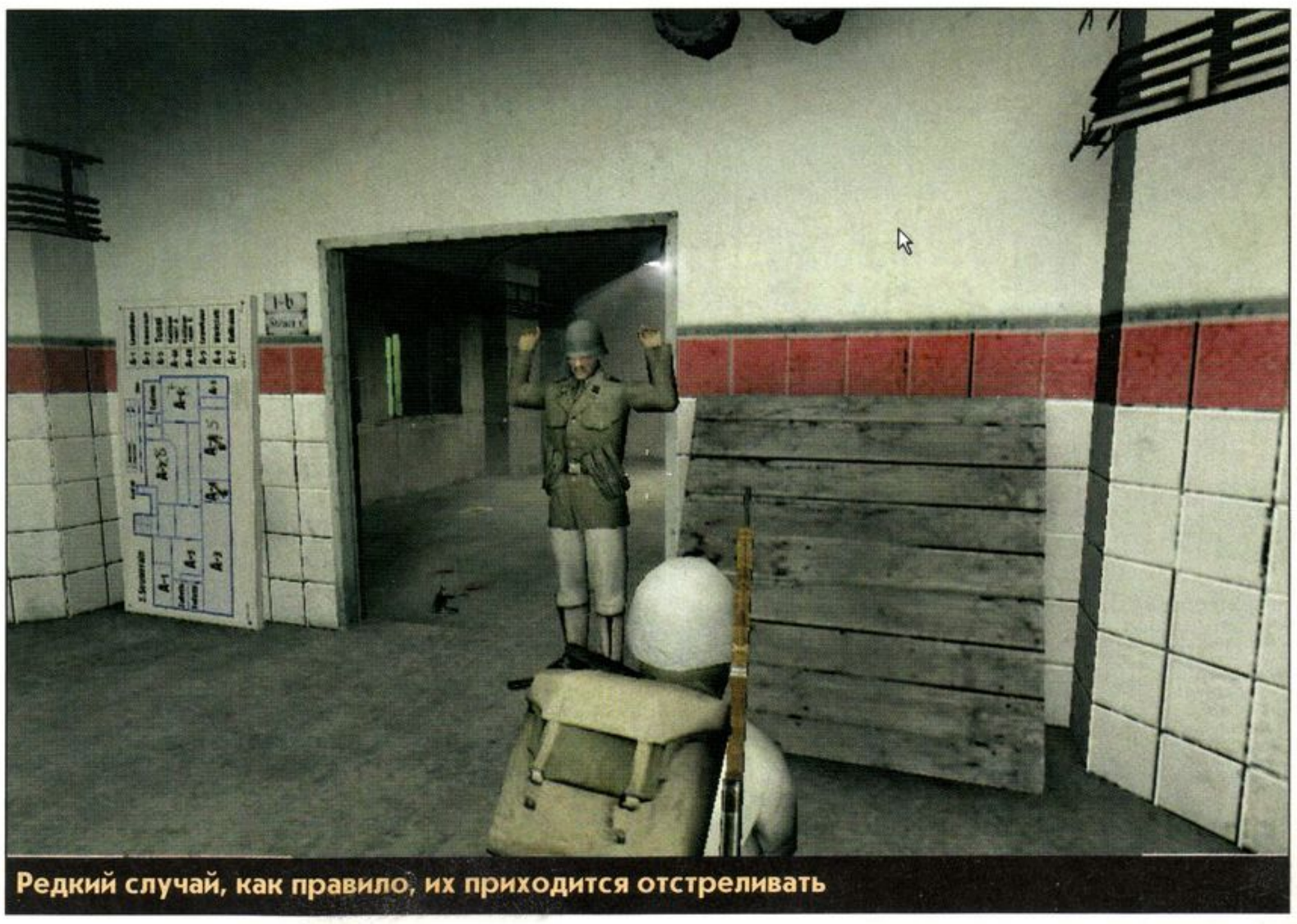
Все еще до брифинга

Претендентов разделить с вами боевую славу в HD2 немало, три десятка. Каждый из солдат характеризуется по семи показателям: здоровье, сила, выносливость, а также прокачанность навыков стрельбы, скрытности, медицинской помощи и взлома. Первые три позиции выражены в самостоятельных величинах (HP, кг и просто число), а навыки - в процентах. Кроме того, все рекруты снабжены краткими биографиями, среди которых нельзя выделить что-то сногсшибательное, но в комплексе они воспринимаются весьма забавно. В HD2 рассказана история создания одного из лучших спецподразделений мира, британского SAS. Если верить предлагаемой авторами информации, получается, что у истоков королевского спецназа стояли журналисты, библиотекари и даже пекарь.

В зависимости от типа игры и вашего желания нужно выбрать от одного до четырех пролетариев, которые будут бороться с сынами рейха на различных участках обширного фронта WWII. Следующее за этим нажатие Continue наконец выпустит вас на свежий воздух, правда, пока что ограниченный пределами учебного полигона. Советую не пренебрегать возможностью немного потренироваться в управлении, потому что по ходу боевых миссий придется использо-



Сейчас соберемся поплотнее и устроим массакр



Редкий случай, как правило, их приходится отстреливать

Лапотник в хорошем состоянии...

вать добрые две трети придуманной разработчиками раскладки, раскинувшейся почти по всей клавиатуре. К тому же, помимо привычного "упал-отжался", добрый tutorial поведает о средствах тактического командования группой, поверьте, отнюдь не лишние знания.

Первые шаги

Чтобы не отвлекаться от описания игрового процесса, рассмотрим возможности и умения среднестатистического британского спецназовца на примере среднестатистической же тренировки. Итак, спецназовец умеет передвигаться по местности с четырьмя различными скоростями от почти бесшумного, но нестерпимо медленного подкрадывания до стремительного спринтерского броска, сильно затрудняющего прицеливание и предназначенного для преодоления открытых участков. Кроме того, передвигаться он может в полный рост, пригнувшись или по-пластунски. В зависимости от скорости и выбранного положения храбрый воин производит большее или меньшее количество шума и, соответственно, имеет большие или меньшие шансы быть преждевременно обнаруженным каким-нибудь выпускником Дрезденской консерватории.

Спецназовец умеет прыгать, правда, невысоко и недалеко. В принципе, логично - с полной боевой выкладкой весом около 20-25 килограммов не шибко-то попрыгаешь. Вот с карабканьем на препятствия или подъемом по лестницам - другое дело. И первое, и второе упражнение выполняются быстро, весело и с энтузиазмом. Игровые миссии также показали, что для настоящего спецназовца даже холодное северное море - не преграда, а с аквалангом он управляется не хуже Жак-Ива Кусто, с тем лишь ограничением, что под водой нельзя пользоваться оружием и стрейфиться. Ну, не очень-то и хотелось.

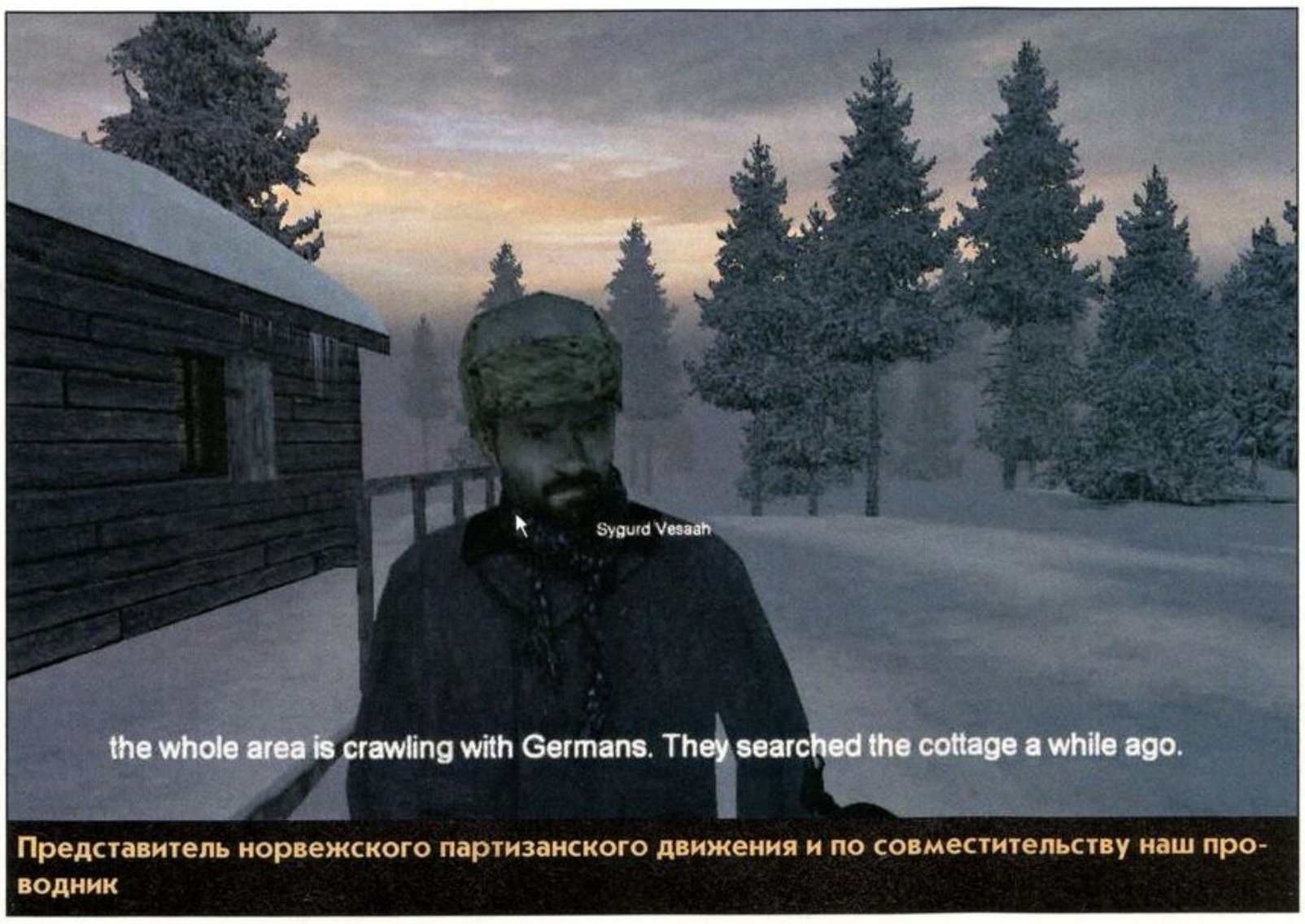
Спецназовец не мыслит себя без хотя бы какой-нибудь приличной пушки, будет это легендарный Colt 1911 или стационарный Flak-cannon, лишь бы с ног валило. По ходу он с успехом управляется с любыми видами стрелкового и автоматического оружия, а также взрывчаткой отечественного или трофейного происхождения. В доступном арсенале присутствуют по несколько видов пистолетов, автоматов, винтовок, пулеметов, гранат и модных аксессуаров вроде кусачек для проволоки, биноклей, компасов и т.д. Некоторые стволы представлены с модификациями, например, автомат Sten с глушителем или снайперские варианты Springfield и Enfield Mk.1. По ходу миссий спецназовец успешно пользуется и трофейными стволами: известными всем "Парабеллумом", MP 40 и винтовкой Karabiner 98K.

Для достижения успеха в любом задании приходится прибегать к помощи верной команды, организовывая и направляя неуемную энергию подчиненных в нужное русло. Делается это двумя способами: по ходу боя командами, закрепленными на “горячих” клавишах, или в стратегическом режиме, остановив время и спланировав дальнейшие действия на манер миссии в Rainbow 6, проложив путь для каждого бойца, определив точки ожидания определенного приказа и т.д. Ветераны "Шестой Радуги" не испытают никаких сложностей - планирование в HD2 на порядок проще и изначально затачивалось под использование не перед миссией, а по ее ходу.

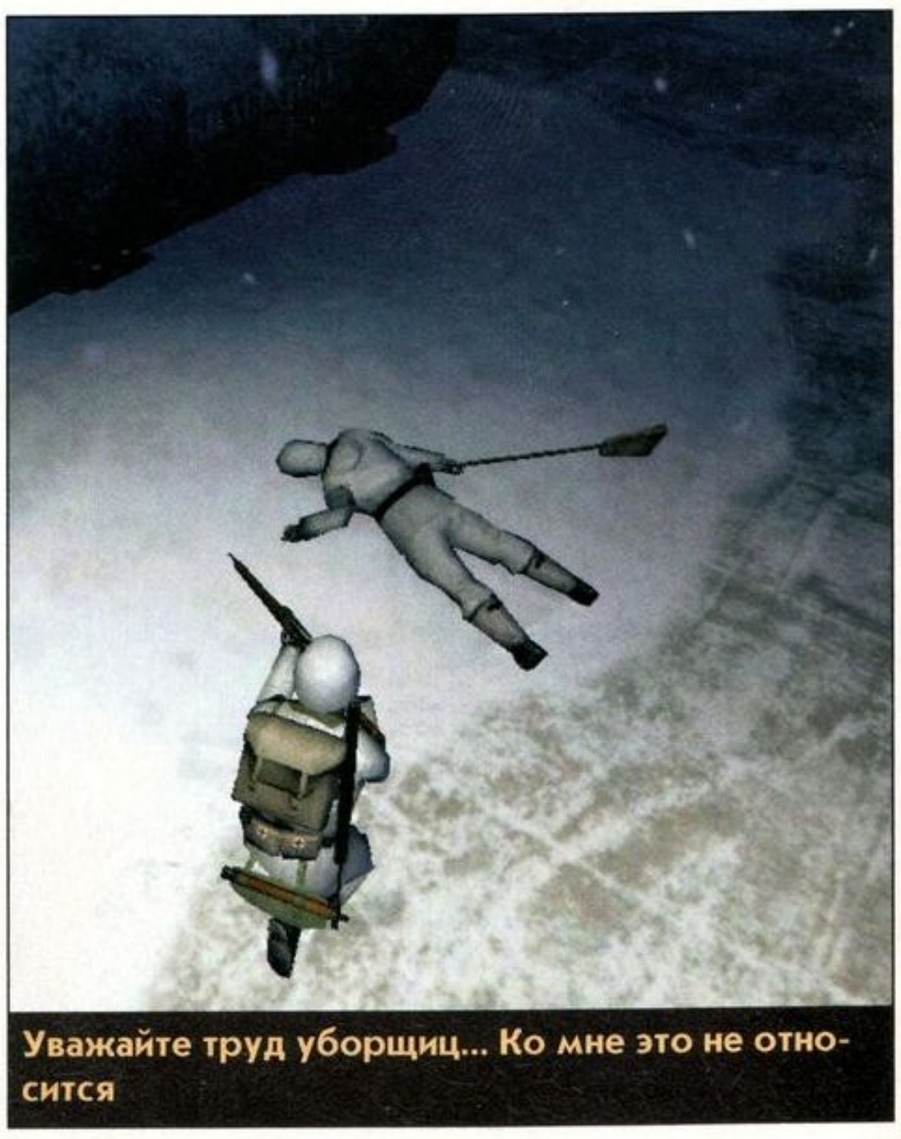
Гитлер капут!

Во время первого настоящего задания вас наверняка убьют, но в этом нет ничего зазорного. В HD2 масса незаметных на первый взгляд, но, вместе с тем, значимых нюансов, осведомленность о которых может серьезно облегчить жизнь за линией фронта, вне зависимости от того, куда на этот раз занесет волею судеб: в Нормандию, Бирму или Чехию.

Во-первых, в игре нет универсального оружия, одинаково эффективного в любой ситуации. Каждый ствол обладает своими плюсами и минусами. К примеру, почти всегда в отряде должен быть штатный снайпер, который избавлялся бы от солдат противника еще на подступах к месту основного боя. Учитывая, что эффективная дальность огня у винтовки



Представитель норвежского партизанского движения и по совместительству наш проводник



Уважайте труд уборщиц... Ко мне это не относится

куда больше, чем у любого автомата, стрелок может комфортно работать, практически не подвергаясь опасности со стороны потревоженных гитлеровцев. Однако в ближнем бою, а в помещениях особенно, солдат с винтовкой уязвим даже для техработника с паршивым "парабеллумом", не говоря уж о тренированных автоматчиках.

Другим слабым местом снайперского инструмента является его шумность. Звук выстрела гремит по округе, оповещая всех фашистов на карте, что скоро будет больно. И немцы не хлопают ушами: одни с оружием наперевес несутся к месту выстрела, другие - оборудуют укрытия и ждут вас в засаде. Не представляете, насколько обидно наблюдать, как часовые, пару секунд назад стоявшие неподвижно, будучи более чем легкими мишенями, разбегаются врассыпную, залегают за камнями и деревьями и начинают активно отстреливаться. Избежать этого можно, используя оружие с глушителем, в частности - Sten. Беда в том, что он не обладает достаточной дальностью стрельбы, чтобы зачищать плацдарм с дальних подступов, и не снабжен столь необходимым в хозяйстве оптическим прицелом.

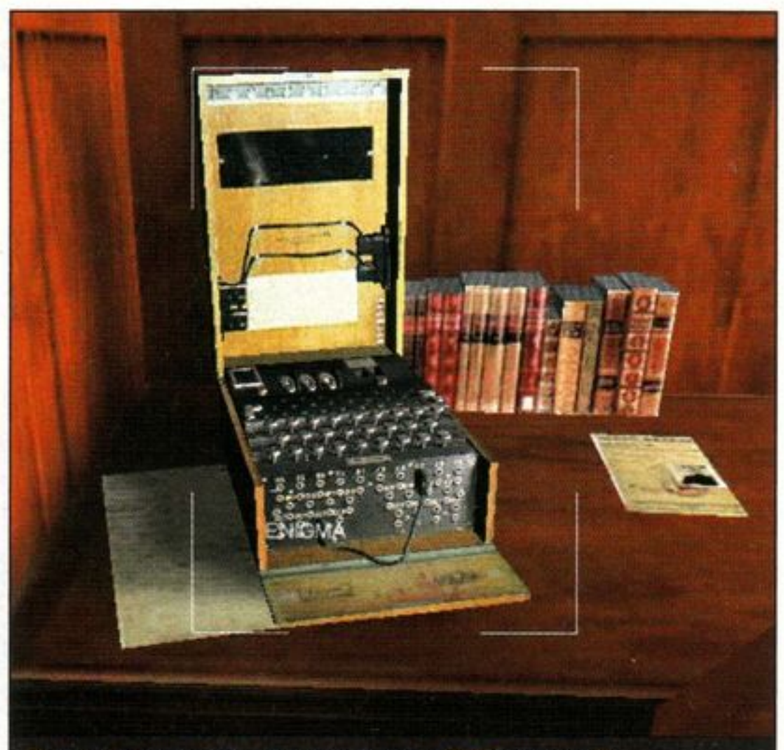
Во-вторых, сталкивавшиеся в свое время с Flashpoint могут испытать легкий приступ дежавю. Чешский боевик неоднократно ставил игрока перед вопросом, откуда же на этот раз прилетела пуля, проделавшая в его голове дополнительное вентиляционное отверстие. В HD2 подобные ситуации тоже не редкость. Порой засевшего в кустах почти у самого горизонта снайпера обнаруживаешь совершенно случайно. А если при этом еще и не читерствовать, то есть не смотреть на карту миссии, где автоматически отображаются находящиеся в поле зрения немцы, то на первых порах запросто можно лишиться половины отряда. Приличное количество времени приходится проводить на полусогнутых, а на сомнительных участках карты сначала проводить разведку в одиночку и уж потом подтягивать соратников для зачистки.

В-третьих, остальные члены отряда ведут себя довольно грамотно, метко стреляют и профессионально маскируются, но лишь при четком руководстве с вашей стороны. Несмотря на обилие предусмотренных интерфейсом команд, действительно интенсивно используется лишь несколько: follow/stay, fire at will/hold your fire и команды, касающиеся текущего построения. Любую из них можно отдать как громогласно, пугая окрестных часовых, так и вполголоса, чтобы услышали только свои, а для противника ваше появление все-таки осталось сюрпризом. Есть в запасе и несколько специфических приказов, например, тихо снять недруга, находящегося в поле зрения.

Нужно только помнить, что при смене аватара отданные ранее команды должны быть продублированы, в противном случае сослуживцы останутся стоять на месте, ориентируясь на отдавшего первоначальные указания.

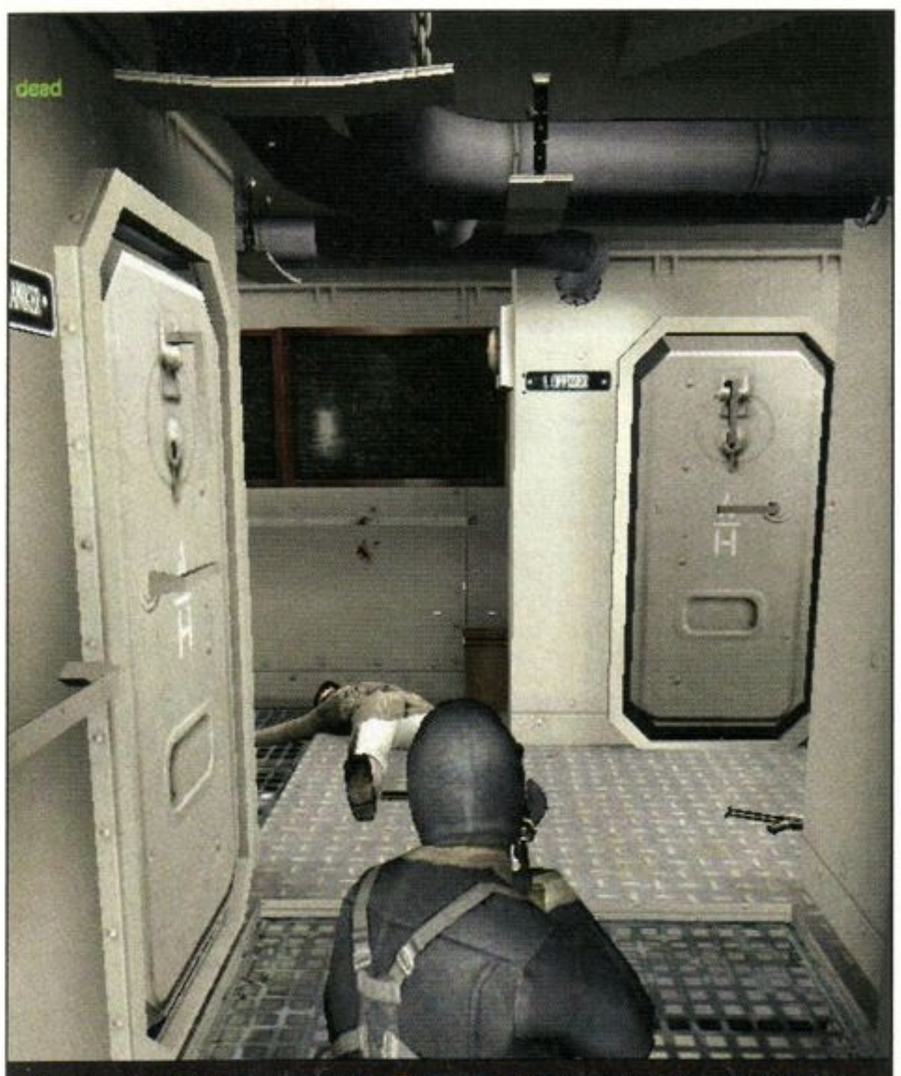
В-четвертых, враг не глуп. Да, по ходу игры попадаются моменты, когда имеющий явное преимущество противник почему-то медлит с выстрелом или подбегает чуть ли не вплотную, позволяя без проблем вкатить себе пулю между глаз. Но очень часто вражеские солдаты ждут в укромных уголках, пока вы не повернетесь спиной, или заходят одновременно с двух сторон. А обладатель пулемета никогда не станет задумчиво вглядываться, ища ваш силуэт на фоне вечернего неба, он будет палить, как оголтелый, и обязательно кого-нибудь серьезно подранит. Поэтому не стоит долго задерживаться на одном месте, как бы ни была хороша позиция, рано или поздно ее все равно накроют, а кемперство во все времена наказывалось жесточайшим образом.

Хотелось бы поблагодарить авторов за некоторые нестандартные задания, например, в память крепко запала вторая миссия, где требовалось облазить секретную исследовательскую базу в Норвегии, сфотографировать модели разрабатываемой там авиатехники, а потом заминировать ее и сделать ноги. Специфика состояла в том, что остальные члены команды в это время дежурили на поверхности и действовать приходилось в гордом одиночестве. А чтобы противник не догадался о ваших намерениях (вырезать гарнизон было нереально), необходимо переодеться в немецкую форму, оставить где-нибудь все, что могло бы выдать в вас лазутчика, и разгуливать по базе исключительно в таком виде. При этом вся конспирация летела в тартарары, если кто-то заставал вас за фотографированием, взломом, установкой взрывчатки или убийством. С последним вопрос стоял особенно остро, в ряде случаев обойтись без кровопролития было невозможно, а английский ствол с глушителем в целях маскировки оставлялся у входа, уступая место практичному, безотказному, но очень громкому MP-40. Зато по ходу выполнения этого задания в действительности ощущаешь себя спецназовцем, а не набившим оскомину Рэмбо.

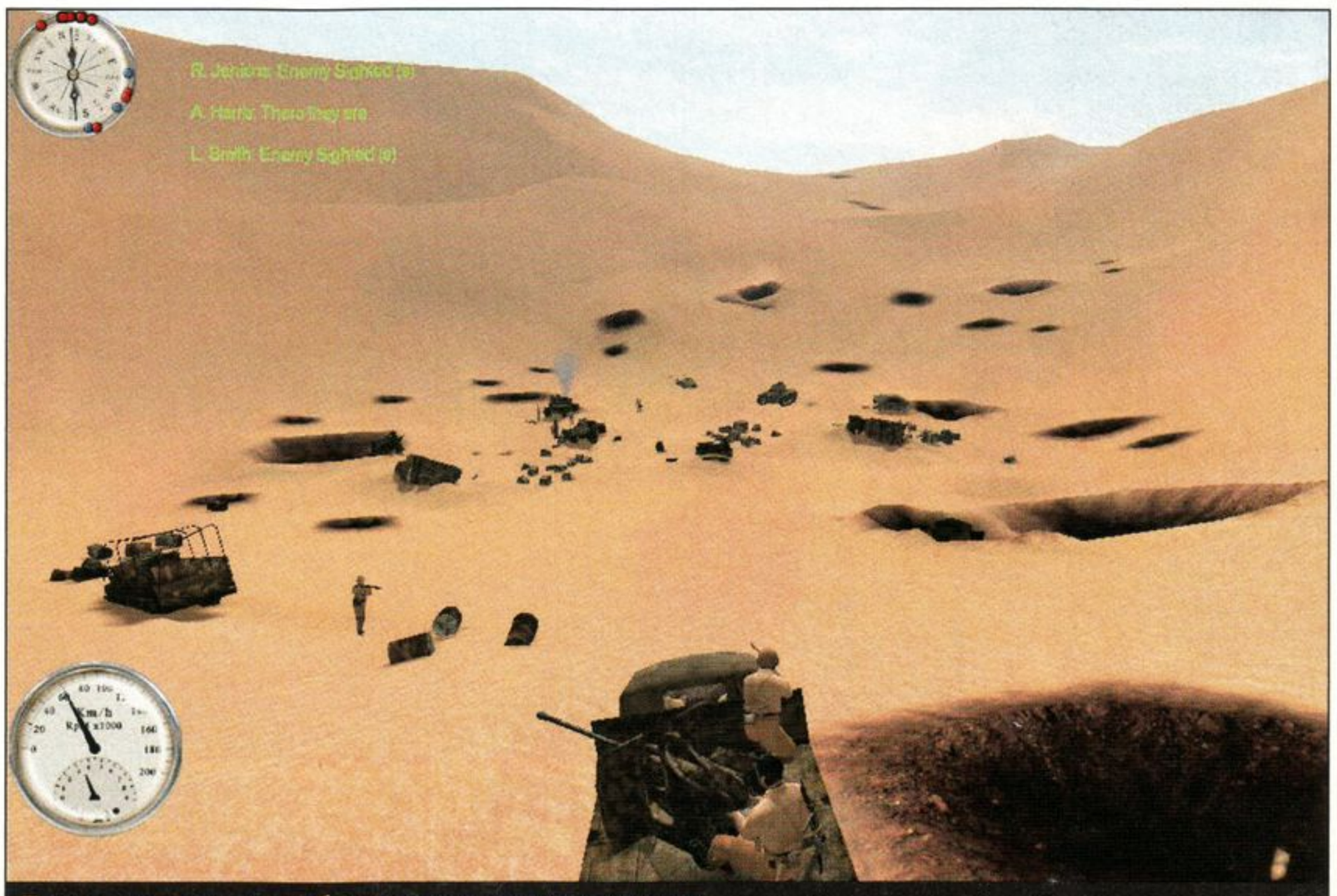


Это и есть пресловутая "Энигма"

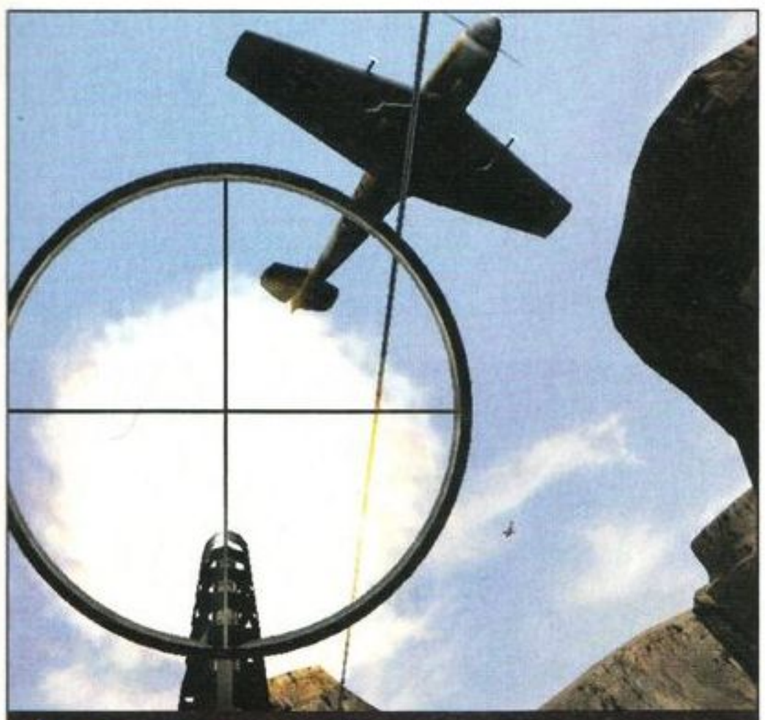
Порадовала и миссия про похищение легендарной шифровальной машины "Энигма" с параллельным минированием и затоплением линкора "Тирпиц". Правда, как он затонул, все же не показали, но подразумевалось именно это. Она запомнилась неспешным подводным вояжем под брюхом легендарного корабля и обыском пришвартованного неподалеку эсминца. За одно это HD2 может считаться полноценной стратегической игрой, ведь



Интерьеры эсминца. Вроде, похоже на правду



До меня здесь поработала авиация союзников



Одному удалось уйти...

... зато следующий получил за двоих

здесь есть кораблики.

Были задания, сюжетные перипетии которых умилили своей наивностью, что ли. Например, Whiskey Bar в африканской кампании необходимо отыскать и склонить к сотрудничеству адъютанта самого генерала Роммеля полковника Ганса Шумана, после чего покинуть район боевых действий на захваченном Ju-88. Меня до глубины души растрогал диалог между адъютантом и пленяющим его солдатом, смысл которого сводится к следующему: не стреляйте, я не убегу - слово офицера; не убегай, я не стану стрелять - слово джентльмена. После этого Шуман присоединяется к вашей команде на правах чуть ли не полноправного участника и добровольно садится за штурвал упомянутого "Юнкерса".

Handmade

Признаюсь, после Mafia и Vietcong я ожидал большего. На фоне кинематографичности приключений Тони Анжело вкупе с проработкой пейзажей и техники во Vietcong бойцы британской "Альфы" выглядят почти дворняжками. При этом нельзя сказать, что у моделей мало полигонов, или кривые текстуры, или отрывочная анимация, или недостаток эффектов. Просто Illusion Softworks попали в известную ловушку под названием "собственный хит". HD2 смотрятся скудновато лишь по сравнению с предыдущими играми студии; не случись этих релизов, HD2 выглядела бы вполне на уровне, но разработчики имели неосторожность показать, как именно они умеют работать, так что теперь им просто непозволительно опускать планку.

Зато со звуком полный порядок. Все пушки звучат именно так, как должны, или, вернее, так, как мы привыкли их воспринимать после многочисленных фильмов и игр по WWII-тематике. Музыка приличествует моменту, в роли главной темы несколько маршей, а по ходу миссий сопровождение интерактивно. Управление при первом контакте нельзя назвать удобным, к тому же в стандартной раскладке авторами почему-то был проигнорирован привычный WASD: движение повешено на стрелки, а вот бросок гранаты - на "G". Представляете, какая должна быть лапа, чтобы воспользоваться такой конфигурацией? Но после переопределения кнопок по традиционной схеме и десяти минут практических упражнений все становится на свои места.

Дебрифинг

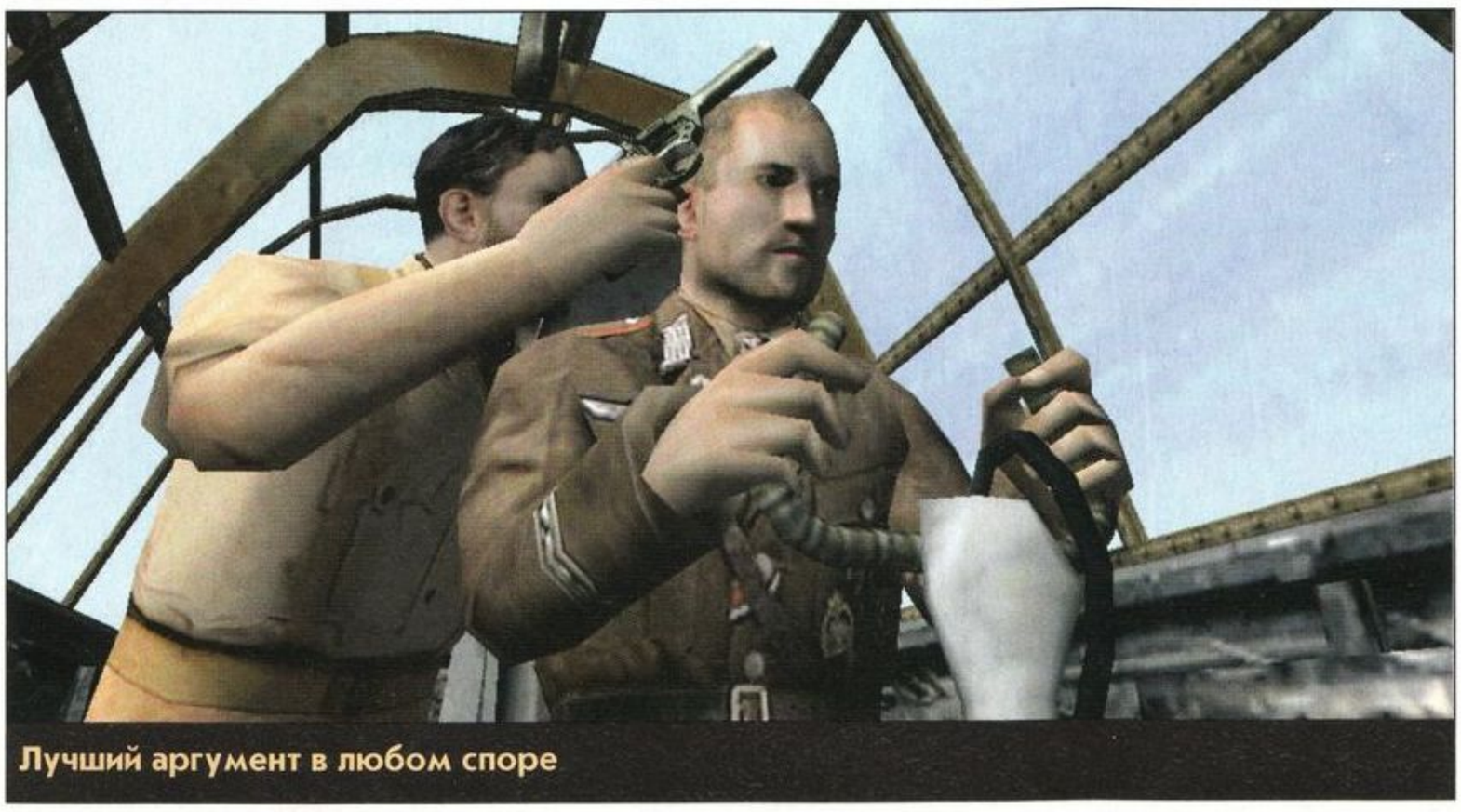
Несмотря на некоторые внешние недочеты, Hidden & Dangerous 2 вполне можно отнести к категории хитов. Не на века, конечно, но на пару-тройку месяцев вполне хватит. К тому же, разработчики планируют ежемесячно выкладывать в сеть дополнительные операции, доступные для свободного скачивания. Без сомнения, это также сыграет в пользу срока жизни игры на винчестерах. Жаль только, с внешним видом слона подкачали, а то какой бы мог быть.

Н

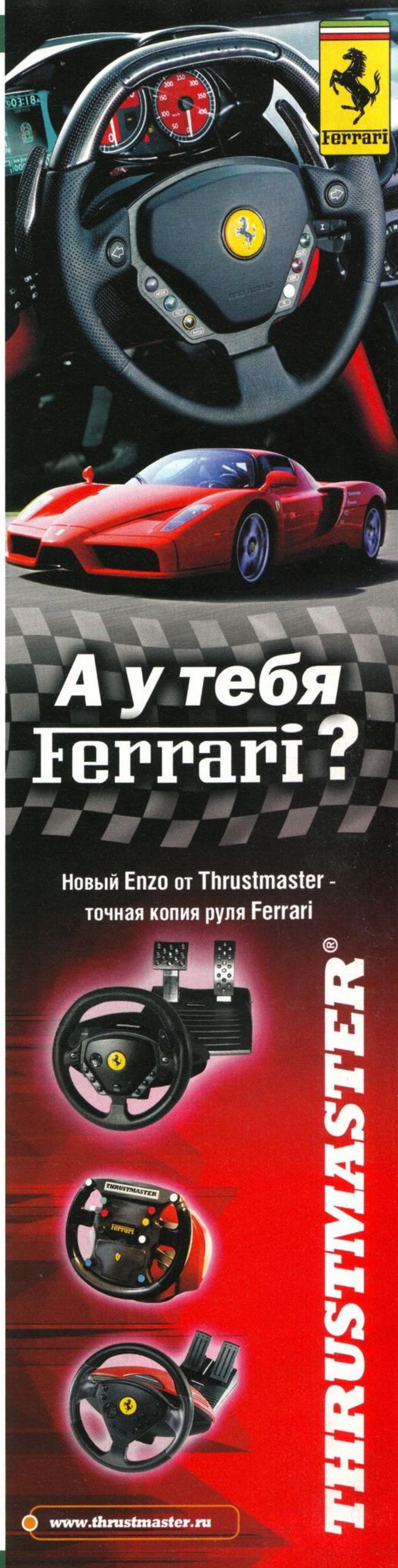
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

7.8



Лучший аргумент в любом споре



KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Очередное тонкое дело

Дмитрий СМЫСЛОВ

Десантник - человек свободный.
Куда пошлют, туда он и захочет.
Фольклор ВДВ

★ Жанр **Тактическая стратегия** ★ Издатель **Cenega Publishing** ★ Разработчик **Plastic Reality Technologies**
★ Рекомендуется **Pentium IV 1.5, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт игры **www.koreaforgottenconflict.com**

War. War never changes... Легендарное начало легендарной игры. И пусть икона по имени "Первый Фол" не имеет к теме сегодняшнего разговора никакого отношения, тем не менее, его суть как нельзя лучше передается именно вступительной фразой, звучавшей некогда сразу после "Brian Fargo presents". Войны действительно никогда не меняются. Испокон веку их причины, методы и инструменты остаются по сути прежними. Они лишь эволюционируют; как говорится, "вот только чаще мы все играем в ящик, но стиль игры с годами совершеннее".

О корейском конфликте, имевшем несчастье случиться на рубеже 40-50-х годов прошлого века и ставшем, по оценкам военных историков, первым противостоянием Советского Союза и США, говорят нечасто. Многим соотечественникам он знаком лишь по шедшему лет пять назад сериалу M.A.S.H., песне Чижа про легендарный "Фантом" да паре-тройке анекдотов о северокорейских асах Ли-Си-Цыне и Ку-Ри-Цыне. А между тем считается, что именно в юго-восточной Азии янки впервые получили по носу от отечественных военных.

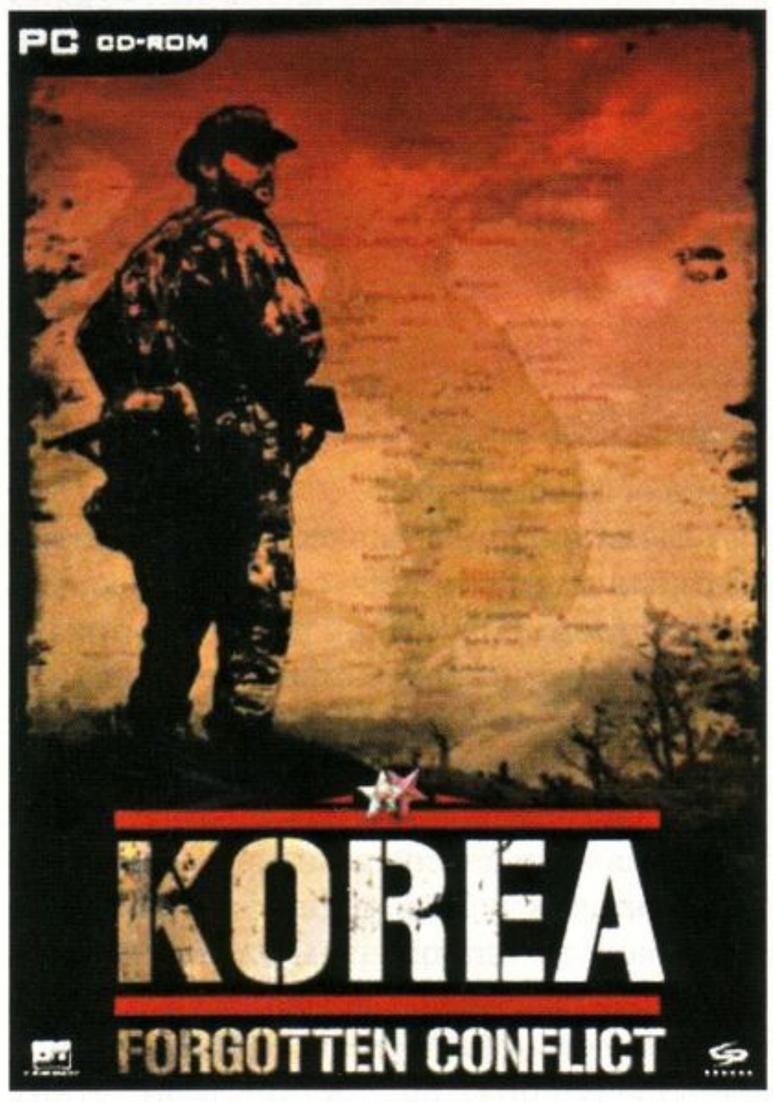
Вернее, в привычном понимании никто никуда не получил: по окончании трехлетнего кровопролития обе стороны остались при своем и пребывают в подобном положении по сей день. Но если взглянуть на этот конфликт с тех позиций, что поддерживаемый Большим братом северокорейский режим устоял, более того, существует до сих пор, один из немногих в мире позволяет себе не соглашаться с политикой тотального вмешательства вездесущих янки да к тому же еще вынуждает самих янки прислушиваться к себе, то итоги войны азиатских Севера и Юга предстают совершенно в ином свете. Как бы то ни было, бодались не просто два соседних региона, бодались две системы, каждая из которых поддерживалась государствами далеко не второго эшелона. И слава Богу, что локальный конфликт не перерос в очередной всемирный пожар, на этот раз, правда, с применением на порядок более смертоносного вооружения. Спасло, вероятно, лишь то, что в памяти еще были живы кошмарные картины не так давно завершившейся Второй мировой.

Чешские создатели Korea: Forgotten Conflict вряд ли ставили перед собой задачу передать истинную суть той войны, скорее всего, при выборе темы авторы руководствовались бессмертным принципом "чтобы помнили". Хотя пристрастия разработчиков становятся ясны с первых мгновений, потому что руководить приходится действиями американской диверсионной группы. Кроме того, налицо амбициозные претензии поколебать позиции еще одного симулятора диверсионно-разведывательной группы, герои которого не так давно осилили дорогу до Берлина. Весовая категория, конечно, неравноценная, но попытка достойна всяческих похвал.

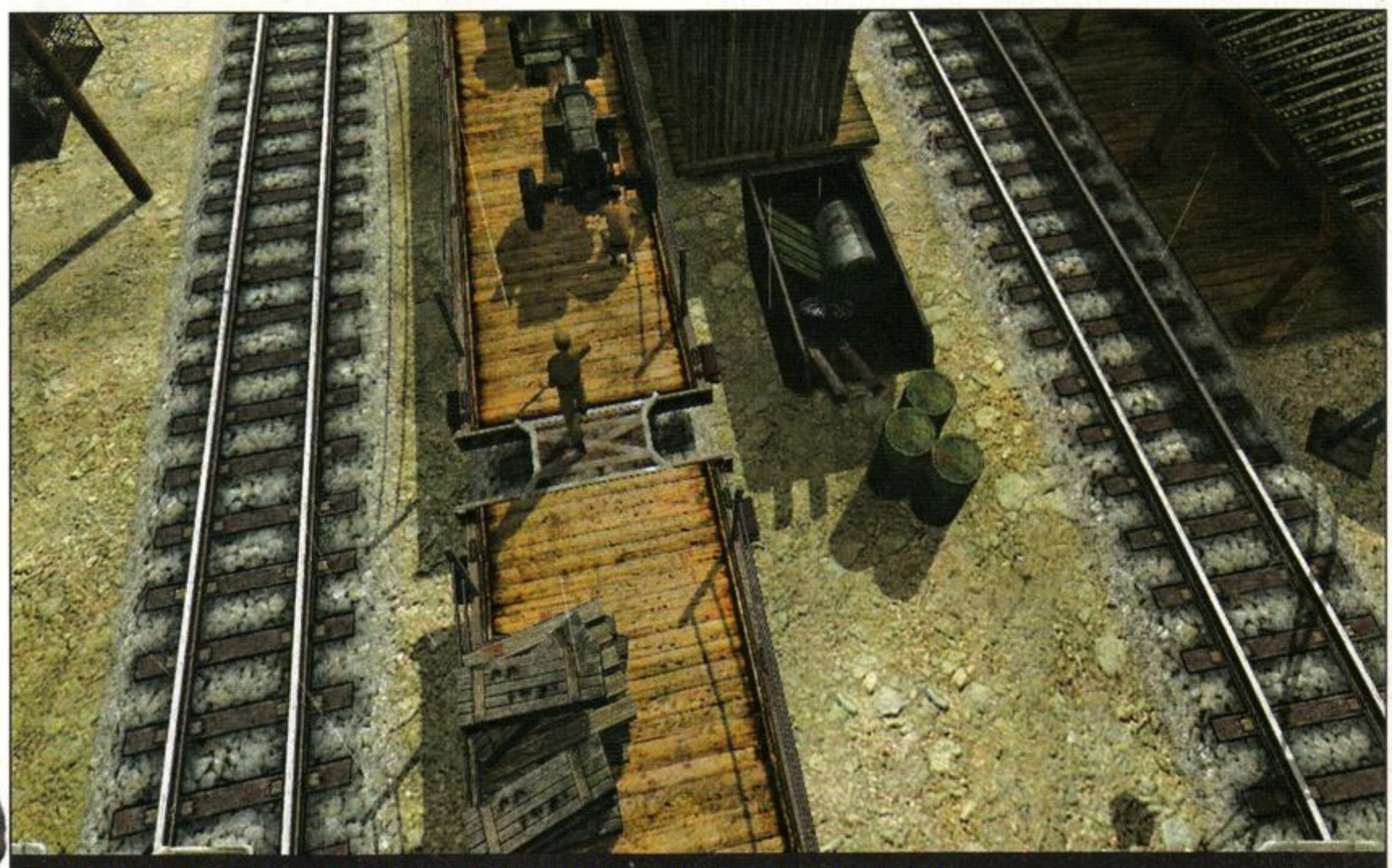
Этот день мы приближали, как могли

Действие KFC разворачивается на протяжении 15 миссий различной степени историчности и достоверности, выполняемых вашими подопечными на территории обеих Корей и даже Китая (вероятно, с позиций "врага надо давить в его логове"). Отрадно то, что порядок их прохождения не фиксирован, то есть после выполнения очередного задания становится доступной еще пара миссий, из которых игроком и выбирается очередная. Подобная схема была реализована в весеннем шутере Delta Force - Black Hawk Down и зарекомендовала себя как более чем удобная.

Для выполнения миссии в ваше полное распоряжение Ставкой выделяется от пары до пяти



безвинных душ. Каждый из бесстрашных коммандос традиционно для забав подобного рода обладает некоторой специализацией, грамотное применение которой значительно облегчает выполнение задания и, следовательно, общее положение союзных войск. В предоставленных спецспособностях авторы также не стали изобретать велосипед, предложив в качестве членов разведгруппы рейнджера, подрывника, снайпера, медика, а также "товарища аборигена", который после ряда несложных манипуляций становится не отличим от любого своего северного земляка, а значит, приобретает способность безнаказанно бродить под самым носом у вражеских солдат. К слову, способностью к художественному переодеванию наделен и один из ковбойских потомков, а именно, снайпер. При желании он без труда перевоплощается в советского



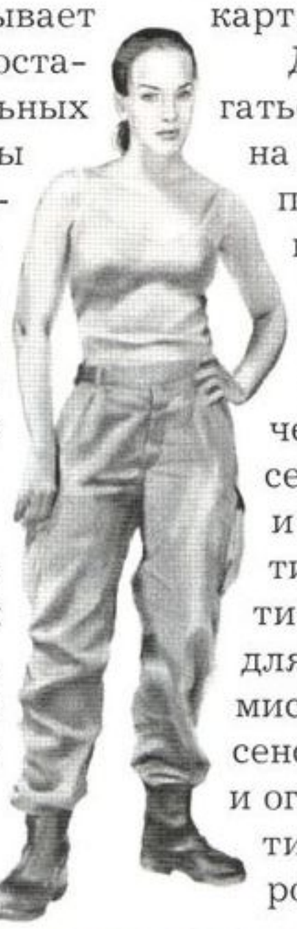
Пара солдат на платформе военного эшелона - плевое дело

Заставки выполнены сугубо на движке и весьма симпатично

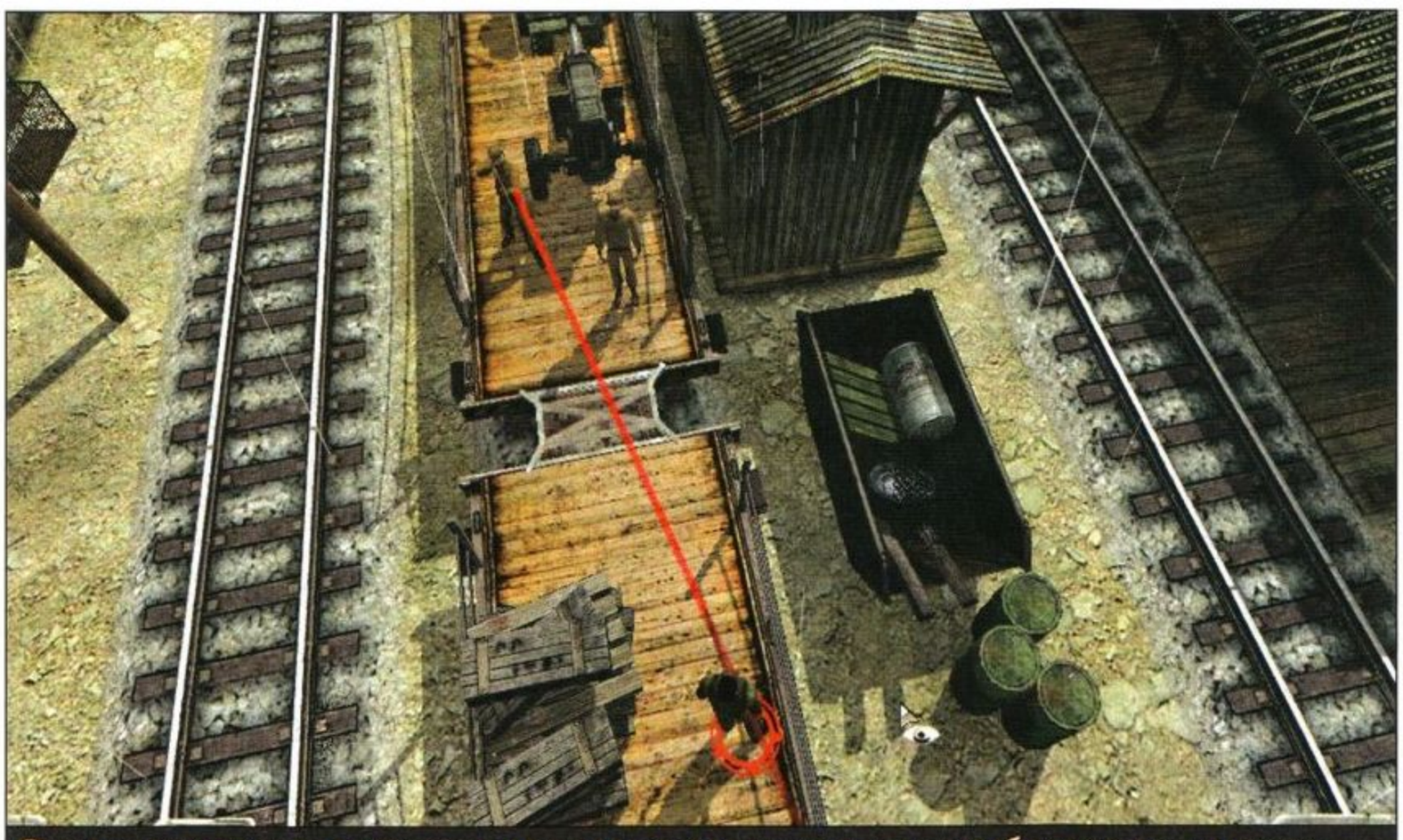
солдата, что позволяет ему прослыть своим в соответствующей среде. Вот только офицеры на подобный маскарад не покупаются, а потому попадаться им на глаза не рекомендуется.

Тайм от тайма в состав команды будут включаться и случайные персонажи вроде пилота или сюжетно неизбежного ЦРУшника. Все это, естественно, до боли во всех местах напоминает раннюю продукцию Pyro Studios с их шпионом, вводящим в заблуждение вражеских солдат своим офицерским видом, и нерегулярной участницей рейдов Наташей.

Управление отрядом не вызывает никаких вопросов, здесь авторы постарались обойтись без обременительных изысков. В результате диверсанты получили возможность передвигаться бегом, шагом или по-пластунски, замирать стоя, лежа или на колене, атаковать врага всем, что под руку подвернется, выполняя все это в агрессивном либо миролюбивом режиме. В первом случае, как нетрудно догадаться, ваш подопечный превращается в мини-мясорубку, по собственной инициативе бросающуюся на все, что движется, во втором - в ту же мясорубку, ведущую себя точно так же, правда, только с вашего ведома. Принимая во внимание количество противостоящих бравым янки корейцев, авторы смилостивились над игроками, внедрив в игру активную паузу, в ходе которой можно раздать последовательные приказы всем подчиненным, а после возобновления течения времени лишь наслаждаться четкостью их действий. Само собой, ни один уважающий себя Рэмбо не может обойтись без вместительного inventory, и KFC в этом плане - не исключение. Здешние солдатики способны уволочь несколько стволов, достаточное количество боеприпасов к ним, а также всякую лирическую дребедень вроде секретных карт, депеш и прочего.



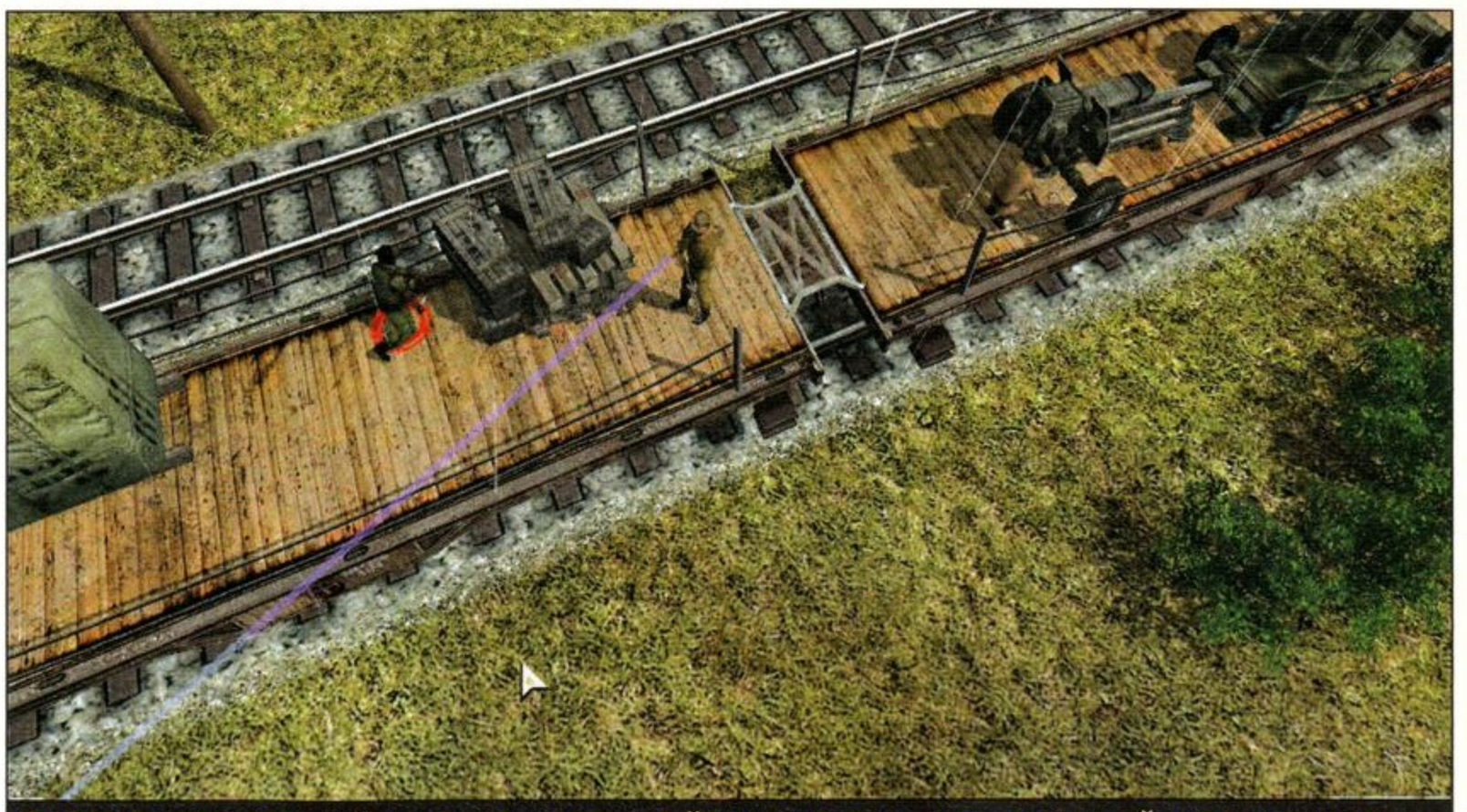
Дети Вест-Пойнта могут передвигаться не только на своих двоих, но и на захваченном у противника транспорте. При этом есть выбор, дать ли по голове водителю и сесть за руль самостоятельно или тихо заныкаться в кузове, пока незадачливый ополченец не провезет группу через все линии оцепления в самое сердце свой базы (да-да, случается и такое). Оказавшись в логове противника, можно приступать к тактическим изыскам, необходимым для успешного завершения текущей миссии. Для этого в арсенале припасено около полусотни видов холодного и огнестрельного оружия. Вкупе с активной паузой это закономерно рождает несколько вариантов даль-



Одно неаккуратное движение, и ваши родственники получат соболезнования правительства

РУССКИЕ ВИТЯЗИ
ПРИМИ НА ВООРУЖЕНИЕ
"Джойстики THRUSTMASTER - это лучшие манипуляторы для авиасимуляторов. Ощущения от управления реальным самолетом и джойстиком Hotas Cougar удивительно похожи..."
Игорь Ткаченко
Гвардии полковник, командир авиационной группы высшего пилотажа "Русские Витязи"
THRUSTMASTER®
www.thrustmaster.ru

Несмотря на пересечение водного объекта, следов на поверхности не остается. Авторы, огород готов! Ловите камень!



Солдат, устремивший материализованный взгляд вдаль, и заховавшыйся за ящиками диверсант... Где-то такое уже встречалось, правда, там взгляд был не линейный

нейшего развития событий. Можно последовательно вырезать охрану, тихо сделать свои дела на уже зачищенной территории, а затем исчезнуть в тумане. Можно также вырезать минимальное количество народу, сконцентрировавшись на основной задаче. Можно рассредоточиться по базе, поставить действие на паузу, распланировать действия своих головорезов, а потом нанести одновременный удар с нескольких направлений, поверьте, оборона дрогнет. Как бы то ни было, можно пойти stealth путем, а можно навести шороху; вероятность успешного исхода в обоих случаях примерно одинакова, так что нужно просто выбрать то, что по душе.

Несомненно, на тактическом рисунке неизбежно отразится и то, что действие будет происходить как на открытых пространствах, так и внутри многоэтажных помещений, а ведь штурму любого здания вообще можно посвящать отдельную игру.

Интересной особенностью игры является иерархичность командования войсками противника. Проще говоря, вражеские солдаты непосредственно управляются офицерами, которые, в свою очередь, подчиняются генералам. Вывод прост: хотите внести сумятицу в стан врага - мочите командование, обезглавленный гарнизон с очень большой вероятностью превратится в стадо. Подход, заслуживающий внимания.

Радость со слезами на глазах

Внешне KFC выглядит весьма презентабельно, но до идеала все же далеко. Да, движок трехмерный, камера почти независимая, физика вполне достоверная, эффекты поддерживаются практически все. Но все же остается осадок вторичности наблюдаемого на экране по отношению к непотопляемым Commandos. В конце концов, пытливый взор начинает выискивать недочеты и находит их. Дерганый скроллинг, не совсем удачное расположение камеры и отсутствие возможности переместить ее, не всегда адекватный эффект от взрывов, в той же мере неадекватный противник.

А вкупе все это образует то, что называется "чуть-чуть не хватило". Возможно, опыта, возможно, технического потенциала, а возможно, просто везения. Хотя, нарываясь на противостояние с бесспорным лидером жанра, странно рассчитывать на везение.

В конце пути

Положа руку на ногу, Korea: Forgotten Conflict появилась далеко не в лучший момент. Совсем недавно почитатели побед "не числом, но умением" получили третью часть нетленных Commandos, традиционно установившую новую планку качества для подобных игр. Чешское творение до нее даже не допрыгнуло. Вместе с тем, авторов следует поблагодарить хотя бы за оригинальность темы: в силу противоречивости своих итогов корейская война вспоминается нечасто. Судя по всему, потенциал у создателей достаточный, кроме того, Чехия уже может похвастаться определенными игровыми традициями, так что к потенциалу добавляется и поддержка "родных стен". Будем надеяться, что следующий их проект будет удачнее.

Н

Занятые своими делами водители, охрана и даже офицер не замечают троих, двигающихся в полный рост, вражеских лазутчиков. Занятно

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.4

RAILROAD TYCOON 3

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

История с продолжением

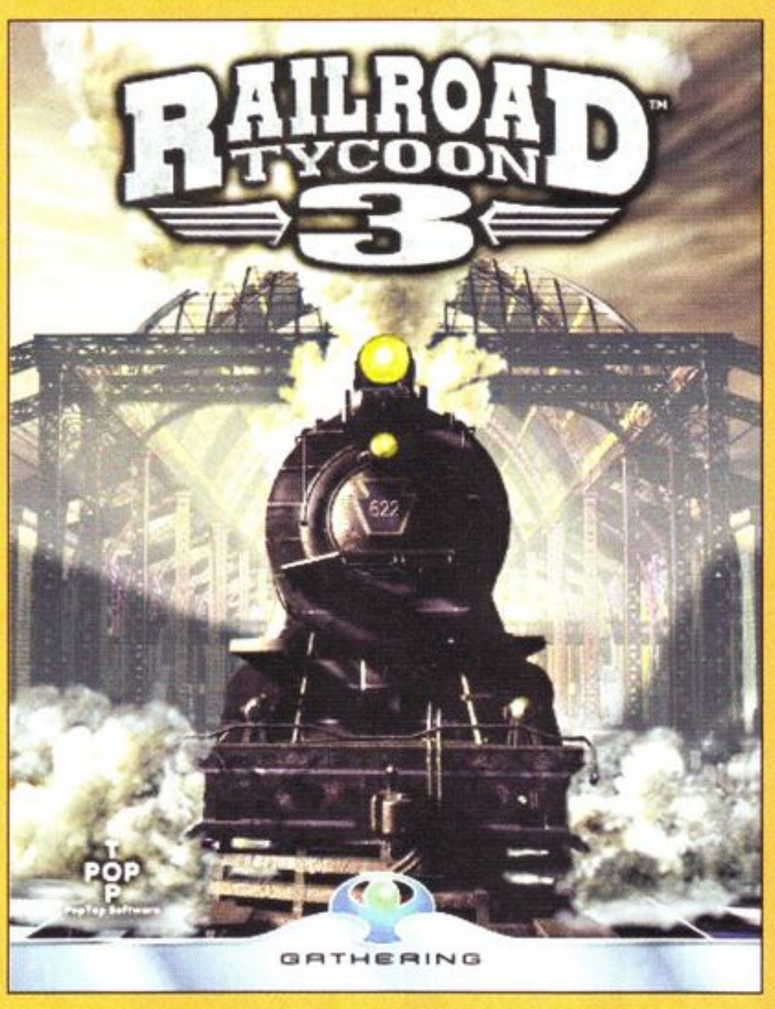
Владимир ВЕСЕЛОВ

Прямо дороженька, насыпи узкие,
Столбики, рельсы, мосты.
А по бокам-то все косточки русские,
Сколько их, Ванечка, знаешь ли ты?
Некрасов. "Железная дорога"

★ Жанр **Транспортный тайкун** ★ Издатель **Take-Two Interactive, Gathering** ★ Разработчик **Pop Top Software** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1200, 256 Mb RAM** ★ Сайт игры **www.railroadtycoon3.com**

Давным-давно (когда Земля была еще тепленькой и по ней бродили мамонты) некий совершенно первобытный человек забрел в стойбище соседнего племени и с удивлением обнаружил, что там за одну шкуру медведя дают два каменных топора, в то время как в его родном стойбище за один каменный топор дают две шкуры медведя. Человек этот был хотя и первобытный, но достаточно смышленый (своего рода Эйнштейн каменного века), он быстро сообразил, если тут толкнуть шкуру, перетащить полученные топоры домой и толкнуть их там, можно самому не охотиться и не тесать камень, однако иметь в достаточном количестве и шкуры, и топоры. Вот с этого-то гениального озарения и родился весь современный бизнес, который, как ни крути, сводится к тому, чтобы купить дешево, а продать дорого. Однако между актами купли-продажи обязательно происходит процесс перемещения товара.

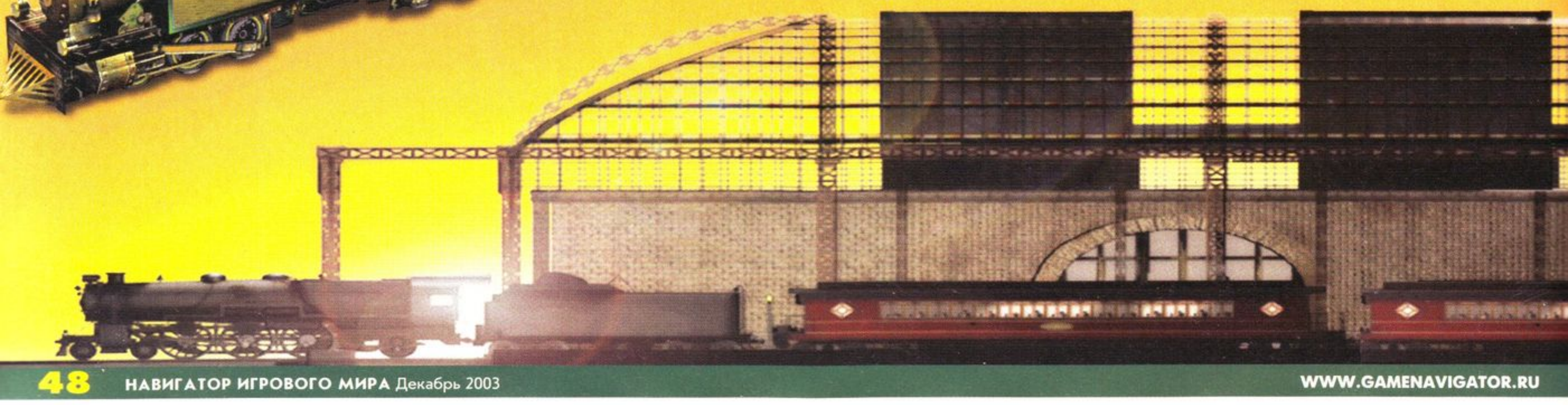
Не знаю, тот ли самый гений каменного века додумался до того, что вовсе не обязательно самому таскать шкуры и топоры, а можно нанять для этого кого-нибудь победнее и поглупее, или же эта мысль пришла в голову кому-то из его последователей, но так или иначе вскоре появилась профессия караванщика. Ослы и верблюды, лошади и олени, телеги и дилижансы на протяжении многих веков исправно перевозили товары оттуда, где их много, туда, где их мало. Однако перевозили очень медленно, да и усушка с утруской достигали весьма значительных величин. И вот в не столь далекие времена еще один гений (то ли Уатт, то ли Ползунов) изобрел паровую машину, а другой гений (может, Стефенсон, а может, и Черепанов) приделал к ней колеса и поставил на рельсы. И некогда огромный Земной шар стал стремительно сокращаться в размерах. Путешествие из Петербурга в Москву теперь никак не тянуло на роман (разве что на рассказик или новеллу), а вокруг света стало возможно объехать в 80 дней. Наконец, совсем уж в близкие от нас времена очередной гений (на этот раз история сохранила нам его имя - Сид Мейер) решил, что если чем-то заниматься выгодно, то и играть в это будет интересно. Так появился прародитель всех транспортных тайкунов - Rail Road Tycoon (в просторечье RRT).



Серия вторая

Первый RRT появился в 1990-м году. Забегая вперед, скажу, появился практически в том виде, в каком дожил до наших дней. Какое из продолжений мы бы ни взяли: RRT Deluxe с улучшенной графикой и исправленными несуразностями, RRT 2, в котором все стало трехмерным, - суть игры остается все той же, только железные дороги и только перевозка грузов и пассажиров. Ответвления от генеральной линии были, например, Transport Tycoon, в котором, кроме железнодорожного, присутствовал автомобильный, морской и воздушный транспорт. Между прочим, эта игра поначалу воспринималась игроками как финальная точка в истории RRT, ну что можно еще добавить, когда игроку дан полный контроль над всеми видами транспорта? Однако через некоторое время по-

Рекорд скорости 1841-го года - 21 миля в час. Вам, может, и смешно, а мне пришлось немало потрудиться, чтобы его установить



слышались голоса, что это не совсем RRT, а может, даже совсем не RRT - за массой новых возможностей терялась простота (которая, как известно, один из признаков гениальности), присущая творению Сида Мейера. Так что фанаты стали требовать продолжения "настоящего" RRT. И оно последовало в 1998-м году в виде RRT 2.

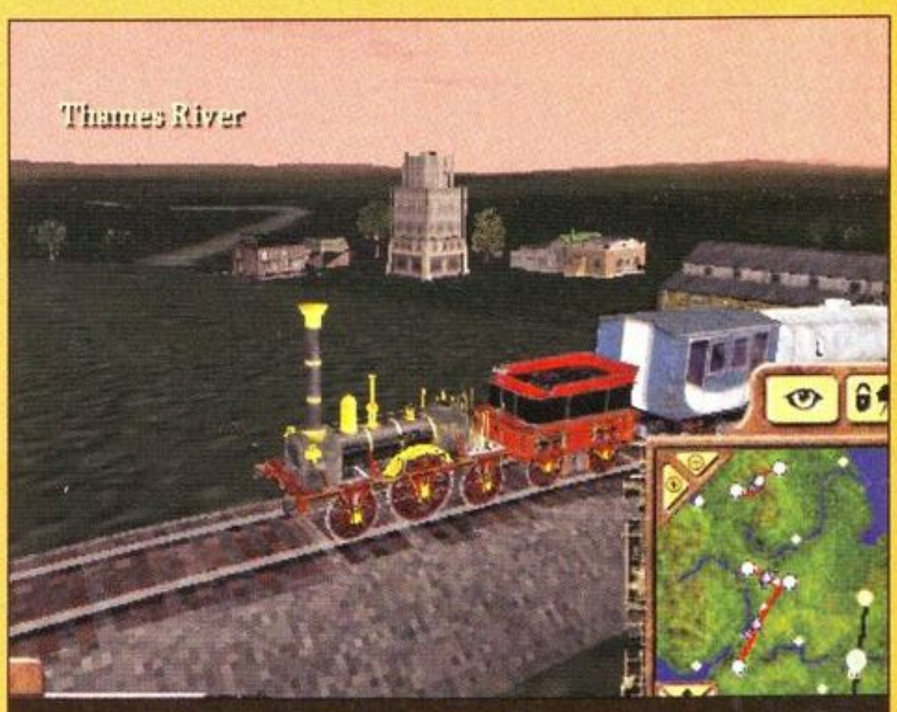
Делала его вовсе не Microprose (эта фирма использовала движок Transport Tycoon Deluxe для создания другого бессмертного сериала Rollercoaster Tycoon), а мало кому тогда известная Pop Top Software. Надо сказать, разработчики RRT 2 поступили очень мудро, они создали новый псевдотрехмерный движок (между прочим, очень удачный движок, он потом был использован для создания Tropico), саму же суть игры оставили неизменной. Да, увеличилось количество грузов, станционных построек, типов локомотивов, сняты были кое-какие ограничения на строительство, появились новые опции для управления поездами, но принцип "только ж/д и только перевозка" сохранился.

Эта игра благополучно дожила до наших дней, последний add-on к ней с дополнительными сценариями вышел сравнительно недавно. Однако сейчас на фоне технического прогресса смотрится она типичным пришельцем из прошлого века (чего стоят хотя бы вагоны, выстраивающиеся на подъеме лесенкой). Так что назрела пора, что называется, апгрейда.

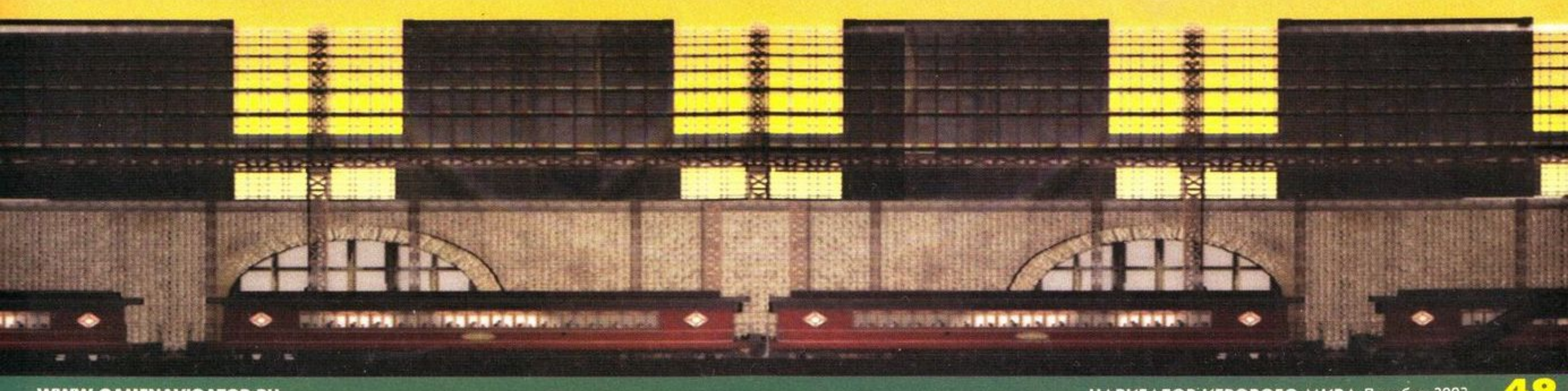
Серия третья

Чем же отличается третья серия от второй? Признаюсь честно, тут я в затруднении. Если перечислять новые типы грузов, постройки, вагоны и т.д., получится, что отличий много. Если же копнуть вглубь, посмотреть суть игры, видно, что ничего не изменилось. Поэтому поговорим о том, что лежит на поверхности, - о движке.

Он у нас совсем новенький, полностью трехмерный и ужасно красивый. Я бы сказал, что по красоте он чуть-чуть не дотягивает до уровня Microsoft Train Simulation. Однако красота тут несет не только эстетическую, но и утилитарную нагрузку. Дело в том, что масштабы карт в игре гигантские, занимают целые континенты, причем на них присутствует масса разного рода объектов. Благодаря красотам движка все эти объекты легко различимы с первого взгляда. Кроме того, в игре частенько бывают моменты, когда игроку совершенно нечего делать: трассы проложены, поезда запущены, сервис налажен, остается сидеть и ждать, когда будет перевезено назначенное в сценарии количество грузов или на счету соберется требуемая сумма. Вот тут-то бывает очень приятно прикрепить камеру к како-



Говорят, Черепанов изобрел свой паровоз, увидев как-то хозяйку, несущую самовар к столу. Глядя на первые паровозы, в это веришь

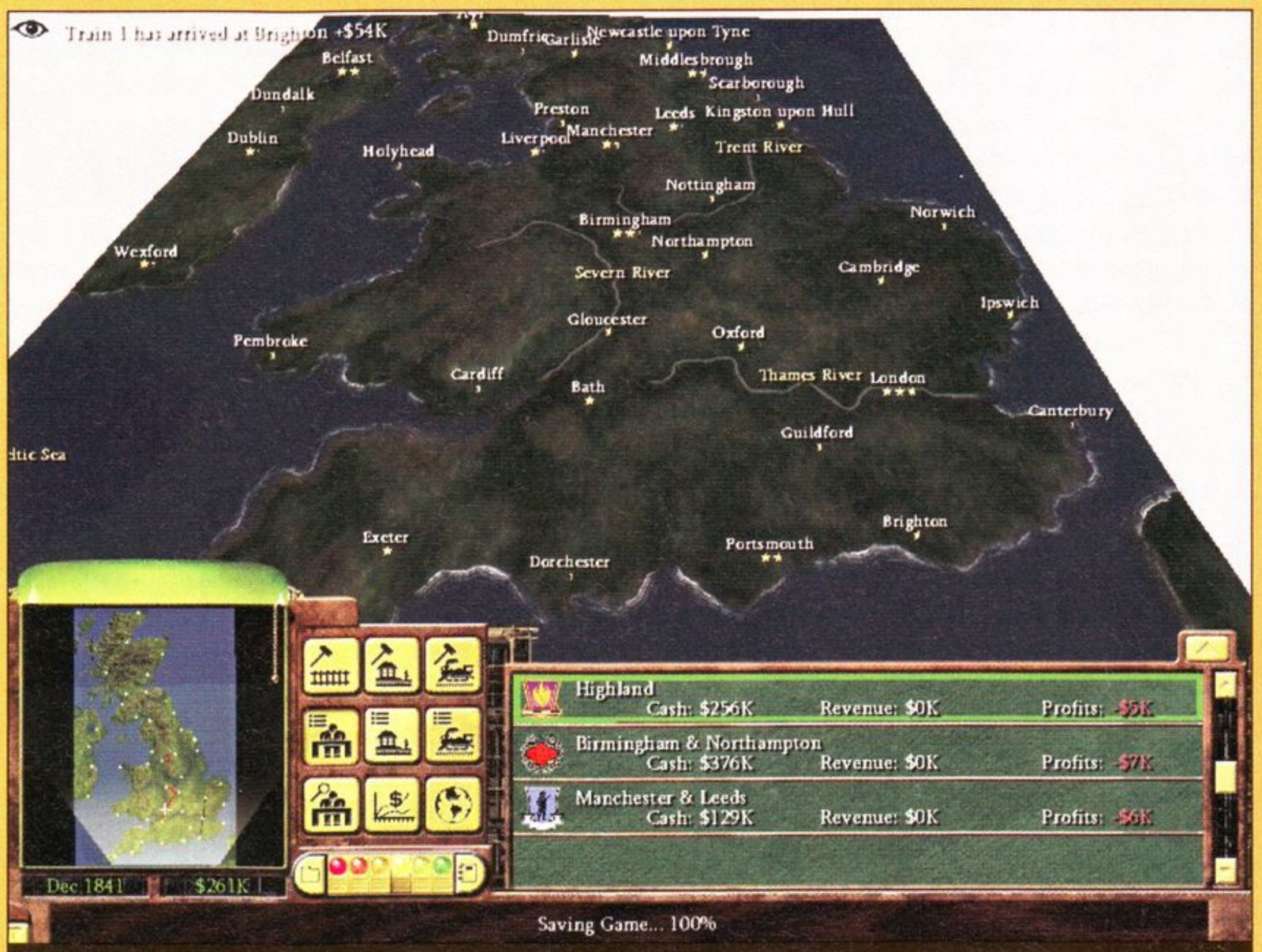


му-то поезду и просто любоваться, как мощный локомотив катит по построенной вами дороге.

Следующее приятное качество движка - полная масштабируемость, причем плавная масштабируемость. Одним движением колесика мыши вы можете вознести камеру в небеса или же опустить ее на уровень земли; нажав же правую кнопку мыши, можно как угодно вертеть карту. Так что управление игрой стало еще проще и приятнее.

Наконец, последнее, что можно отнести к достоинствам движка, - он прекрасно работает на сравнительно слабых компьютерах (в конфигурации немногим лучшей, чем минимальные системные требования). В наше время это редкость.

Теперь поговорим о руководстве движением поездов. Тут у нас появились три очень полезные кнопочки - "Любой срочный груз", "Любой несрочный груз" и "Любой груз". Если вы выберете какую-то из них, состав на данной станции будет загружаться на автомате попутным грузом данной категории (т.е. пассажирами и почтой, товарами или вообще чем угодно), достаточно только указать минимальное количество вагонов этого груза. Надо сказать, в большинстве сценариев можно поначалу перевозить именно "любой груз", потом разделить поезда на товарные и пассажирские, и только в редких случаях приходится точно указывать, что именно вывозить с какой-то станции.



При взгляде на карту сразу ясно, куда стоит тянуть рельсы, а куда нет

История в примерах

Кампания в игре у нас по-прежнему одна, из множества миссий, причем на этот раз все они доступны сразу. Выбор миссий оформлен стильно, возможно, вы помните, что в RRT 2 он был сделан в виде объявления на стене станционного здания, теперь же имеется своего рода железнодорожный музей, в котором на фоне локомотивов стоят колпаки с макетами.

Среди миссий много знакомых - строительство трансамериканской магистрали, объединение Германии, Восточный экспресс и другие. Как всегда, забыли про Россию, впрочем, в прошлый раз она была добавлена в add-on'е, наверное, так будет и теперь. Есть и несколько футуристических миссий, посвященных недалекому будущему. Играть их тоже интересно.

В качестве приложения к игре на диске помещен мощный и достаточно удобный редактор, так что желающие могут смоделировать окрестности родного города или села.

За кадром

Не стал я рассказывать подробно о железнодорожном строительстве, финансовой деятельности, биржевой игре. Для тех, кто знаком с предыдущими частями сериала, достаточно сказать, что все это стало удобнее, не изменившись по сути. Тем же, кто только собирается приобщиться к волшебному миру железных дорог, скажу, RRT 3 является настоящим продолжением бессмертного творения Сида Мейера, так что запускайте ее, жалеть не придется. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆

7.6

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Кино, вино и домино

Дмитрий СМЫСЛОВ

Признайся: ставя на красное и черное, ты все же не теряешь надежды выиграть на зеленое!
Станислав Ежи Лец

★ Жанр Economic sim ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик Deep Red Games ★ Рекомендуется Pentium III 800, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт игры www.vegasmakeitbig.com

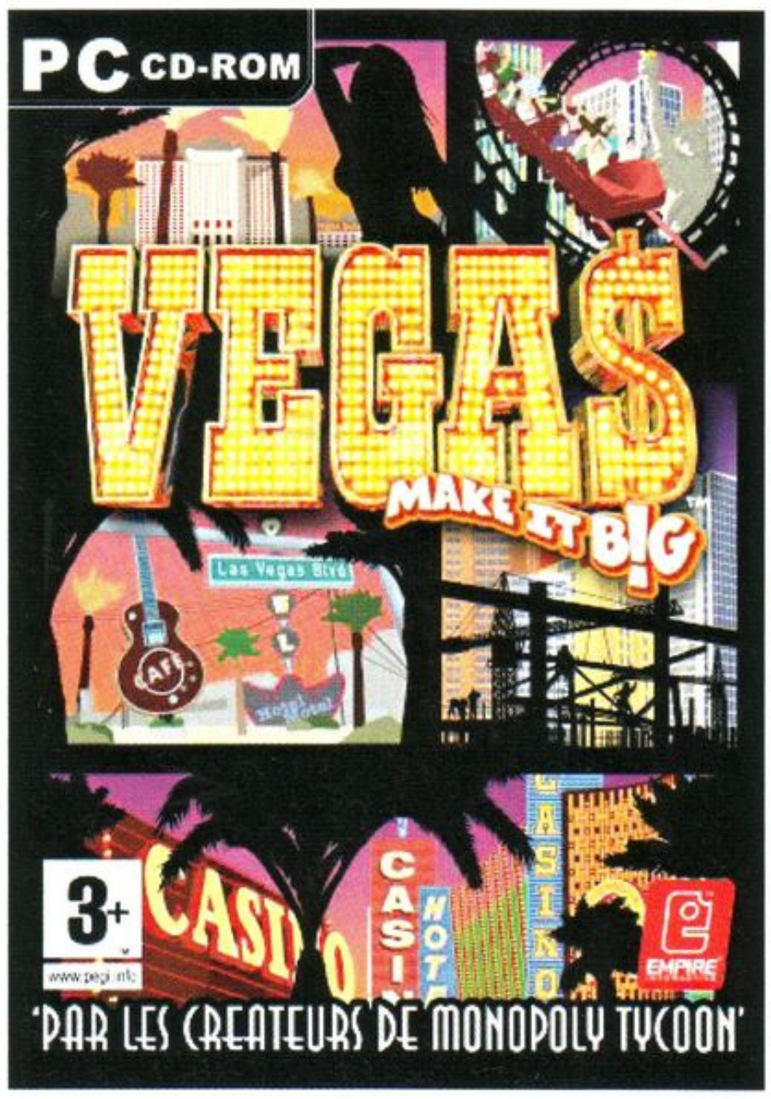
Попытка сесть на два стула одновременно предполагает, как правило, два основных варианта развития событий. Во-первых, что чаще всего и случается, многочисленные разрывы мягких тканей, обязательное хирургическое вмешательство и долгий период реабилитации. Во-вторых, что происходит реже, чудеса эквилибристики, неподражаемое владение собственным телом и, как результат, заслуженное признание общественности. Процент таких героев несравнимо мал на фоне оказавшихся на больничной койке, однако вновь и вновь смельчаки на все лады пытаются укротить пресловутые предметы мебели. Что ж, безумству храбрых поем мы песню!

Что Deep Red Games, что Empire Interactive нельзя назвать авантюристами, вместе с тем, их совместная работа поначалу вызывает именно такие ощущения. Строительных tycoon'ов хватало и до сегодняшнего дня, так что, чтобы решиться на создание еще одного, в его основу следовало положить нечто действительно исключительное. При этом, вероятно, авторы были знакомы с творчеством дедушки Крылова, а потому имели представление, чем может закончиться совместная трудовая деятельность лебедя, рака и щуки. Благодаря этому коктейль под названием VEGA$: Make it Big получился в меру крепким и пикантным, но без перебора.

По сути

За последнее время многострадальный жанр тайкунов настолько поистрепался и поизносился, что, с одной стороны, его нестерпимо жаль, особенно когда вспоминаешь Transport Tycoon, Theme Hospital или даже Airlines Tycoon. А вот с другой - при упоминании какого-нибудь очередного "убийцы Sim City" к горлу стремительно поднимается плотно сгруппировавшийся комок недавно проглоченного ужина (завтрака, обеда - нужное подчеркнуть). Иными словами, противоречивые обуревают чувства. Не знаю точно, рассчитывали ли что-то чопорные англичане, планируя явить миру свой взгляд на американское пустынное чудо, или уповали на удачное стечение обстоятельств, но конечный продукт вышел на довольно приличном уровне.

Продолжая традиции Casino Empire, Casino Master и иже с ними, авторы предлагают нам возможность попытать счастья на игорной ниве, создав посреди второй игровой столицы мира (и не убеждайте меня в обратном, первая - все равно Монте-Карло!) собственное дело для обеспечения безбедной старости. Правда, по сравнению с предшественниками, они предоставляют больше возможностей в сфере организации бизнеса. Если раньше наша воля грубо ограничивалась стенами казино, ну в лучшем случае - небольшого прилегающего газона, то теперь на растерзание дается довольно приличный участок земли, на котором, помимо непосредственно игорных домов, можно также возводить другие культмассовые объекты: кинотеатры, галереи, магазины и т.д. Звучит, по меньшей мере, заманчиво.



Снаружи

Первое действие на новом месте - приобретение подходящего куска земли, на котором можно будет воплотить в жизнь свои самые сокровенные мечты. Стоит отметить либерализм местных цен: площадку, на которой без труда уместятся мотель, небольшое казино, административное здание и ряд хозяйственных корпусов, муниципальные власти отдадут менее чем за 10 тысяч сами знаете чего. К слову, в Москве за такие деньги если и дадут, то только в торец, да и то не от души. По всей видимости, авторы имели в виду докризисные американские доллары, которые обеспечивались государственным золотым запасом и стоили на порядок дороже нынешних, но это не важно.

Выбрав участок и отбашляв за него некоторое количество мертвых президентов из скудного стартового капитала, замираем в раздумье. Что дальше? А дальше смотрим на режим игры и, исходя из увиденного, планируем поведение. Если мы в кампании, то все просто: добрый и вездесущий in-game help мгновенно оповестит нас о заданиях, припасенных авторами игры на текущую миссию, степени их выполнения, а также

Мой офис. Страшное зрелище, вероятно, чтобы не появлялось желание задерживаться на работе

Конкурентский интерьер. Жирует, сволочь, и на какие только деньги!

подбросит пару-тройку облегчающих существование хинтов. Ну а если нами избрана sandbox'овая стезя, то никаких видимых ограничений здесь нет, разве что бюджет да фантазия.

В идеале на приобретенном куске земли необходимо воздвигнуть полноценный развлекательный комплекс, из которого туда попавший не имел бы ни сил, ни желания выбираться. То есть для гостей нужно предусмотреть ночлег, развлечения и перманентное выуживание наличности. Для первого существуют гостиницы нескольких видов, второе олицетворяют кино- и просто театры, различные галереи и прочие увеселительные заведения, ну а за третий пункт отвечают различные магазинчики, забегаловки и, конечно, казино. Кроме того, авторы нагрузили игроков заботами не только о строительстве, но и о благоустройстве участка. Для этого существует целый ряд разнообразных украшательств вроде фонарей, фонтанов, клумб, деревьев, статуй и прочего, призванных увеличить привлекательность вашего комплекса, быть может, создать его неповторимый облик и тем самым привлечь больше посетителей. Само собой, не бесплатно, но грамотное вложение денег в оформление участка в скором времени начинает приносить плоды и окупать себя.

Несмотря на масштаб осуществляемого строительства, основные события происходят все же в стенах ваших игорных заведений. Следовательно, там же делаются и основные деньги, и "значит - нам туда дорога".

Внутри

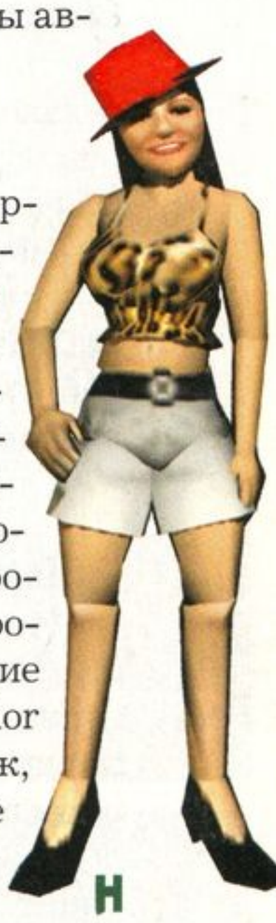
По завершении строительства стен и крыши будущего баксоотсоса во всей красе встанет дилемма: заняться обустройством его интерьера самостоятельно или раскошелиться на одну из уже готовых схем? Поначалу, пока опыта еще недостаточно, советую не побрезговать плодами чужого труда, вернее, творчества, поскольку от предлагаемых роскошных вариантов обстановки можно застыть на месте с раскрытым от изумления ртом.

Авторами предоставляются весьма широкие возможности по работе над интерьером казино. Начать можно с замены обоев и напольного покрытия, причем абсолютно бесплатно, так что упражняться можно до потери сознания. Следующий номер - планировка неизбежных обслуживающих помещений: кассы, комнат охраны и персонала (механиков, уборщиков), туалетов, баров и т.д. Затем можно браться за приобретение игрового инвентаря, автоматов и столов. Какие-либо специфические советы относительно их расстановки давать сложно, потому что разработчики не оригинальничали и сохранили принцип "чем больше, тем лучше, но только если народ идет, в противном случае, попадаешь на обслуживание". Таким образом, весь коммерческий процесс, по большому счету, сводится к поиску золотой середины между количеством барахла и затратами на него с учетом собственной популярности в массах и планов на будущее. Кстати, об обслуживании. Создатели VEGA$: Make it Big решили, если не передать истинное положение вещей, то уж точно как можно больше приблизить его к реальности, а посему теперь, помимо привычных затрат на оплату персонала, покупку нового оборудования и поддержания в приличном состоянии старого, периодические расходы включают в себя оплату коммунальных платежей, то есть прощай дармовое электричество и вода. Теперь их расход строго учитывается и исправно выставляется к оплате, причем альтернативы "платить/не платить" нет, деньги списываются принудительно.

Остальные моменты вроде найма работников, получения в свое распоряжение новых видов игровых автоматов или столов, равно как и построек в "уличном" режиме, решены привычно и не должны вызвать трудностей. Напоследок можно отметить, что при желании любое помещение можно сделать многоуровневым, подняв или, наоборот, опустив некоторые участка пола. Получается весьма красиво.

С виду

Относительно внешности VEGA$: Make it Big ничего плохого, как, впрочем, и ничего хорошего сказать не получается. Трехмерным движком сейчас уже никого не удивишь, да и тот, что использован, язык не поворачивается назвать технической революцией. Почти приличное количество полигонов на объектах, минимум излишеств, нагружающих процы и обе памяти. А вот за световые эффекты нужно сказать отдельное искреннее "спасибо". Если днем географическая принадлежность обживаемого населенного пункта слабо узнаваема, то с наступлением темноты все становится на свои места. Таким количеством неона на единицу площади может щегольнуть только Лас-Вегас, судьба у него такая. В связи с этим наиболее популярными украшениями моих участков всегда были разноцветные фонари, которые действительно давали соответствующий отсвет на соседнее здание. Позабавила возможность "спуститься с небес на землю" и самостоятельно побродить как по улицам Вегаса, так и по собственным заведениям. В общем, без особых затей, зато посмотрите на системные требования. Похоже, в поиске золотой середины авторы изрядно преуспели.



Финиш

В итоге мы получили закономерную эволюцию прошлых игр на казиношную тему, не перевернувшую жанр, но способную скрасить тоскливое существование несчастного tycoon'ера холодными зимними вечерами, проводимыми в мечтах о Sims 2 и Evil Genius. Кстати говоря, не самое плохое времяпрепровождение, как-никак за спиной у родителей VEGA$: Make it Big такие вещи, как Ghost Master и Warrior Kings: Battles. Имея такой багаж, сделать что-то плохое крайне сложно. Вот и сейчас не получилось.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.7

Еще одна точка, поскромнее. По соседству бар и зал игровых автоматов, жаль, на гостиницу места не хватило

Девушка поначалу отдаленно похожа на Келли Осборн, но, если присмотреться, сходство странным образом усиливается

Peace is not an option!

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

В страшной и темной чаще лесной
грязный, оборванный, злой, утомленный
бродит, обросший густой бородой,
мальчик, забытый экскурсией школьной.

★ Жанр **Turn-Based Strategy** ★ Издатель **Ubi Soft** ★ Разработчик **Infinite Interactive** ★ Рекомендуется **Pentium III, 128 Mb RAM**
★ Сайт игры **warlords4.ubi.com**

Как только игра была инсталлирована, запущена и сделана первая паратройка ходов, мой, казавшийся неистребимым, скептицизм неожиданно начал куда-то испаряться. И практически без остатка. Объективность никуда не пропала: я все еще видел прямолинейный до примитивности геймплей, вялую кампанию, спрайтовую, да еще и не самого лучшего разлива графику. Я видел, и сознание мое все это понимало.

Но слово Warlords слишком много значило для окутанного ностальгическим туманом подсознания. С ним было просто слишком много связано. Скажем, практически всю новогоднюю ночь 1994-95 года мы с другом и некоторым (весьма умеренным) количеством алкоголя провели, до одури играя в первых Warlords. Вторые в свое время были игрой в своем роде уникальной, в первую очередь, по открытости своей архитектуры: встроенный редактор позволял создавать сценарии, юниты, города - все, изменяя при этом и графику. Третьи... Мда, ну, третьи подкачали маленько, они были просто самой обычной игрой (качественной, интересной, но ужасно обычной), да еще и потерявшейся в цунами тогдашнего бума RTS, который затем и поглотил сериал. Две части Warlods: Battlecry - своеобразные обломки этого кораблекрушения. Честно говоря, я и не предполагал, что кто-то выжил.

Ошибался.

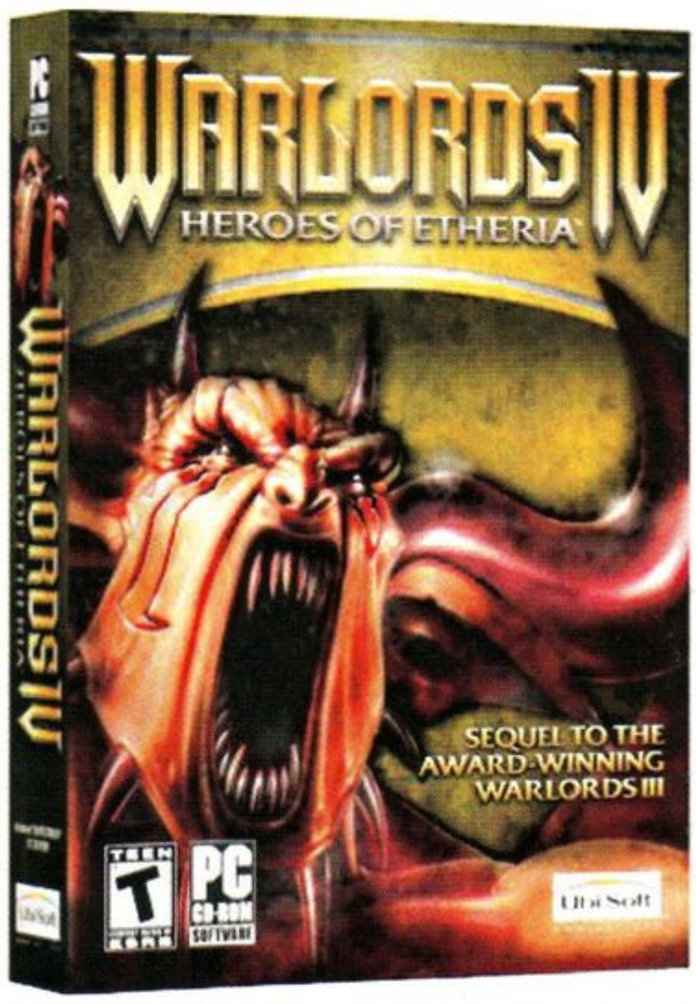
Глава воспоминательная

Хочется еще дифирамбов первой части, тем более что именно на нее шло равнение у разработчиков, сознательно они это делали или нет. Так вот, Warlords, во-первых, стоят в почетном ряду отцов походовых фантазийных стратегий. Во-вторых, уже там стали появляться махонькие такие ролевые элементы, детские практически, но, тем не менее, влияние именно "Варлордов" совершенно явно ощущается в Master of Magic (кои суть прошлое, настоящее и будущее фантазийной стратегии). И еще надо заметить, что в первый и чуть не в последний раз юнит под названием Hero не являлся небольшим танком с трехсотпятимиллиметровой морской пушкой, а был хоть и крут изрядно и мог даже носить некоторое количество волшебных шмоток, все равно достаточно сбалансирован. Убить его было можно, даже очень. Не герои решали все в бою, а большие батальоны.

Однако самое главное, чем выделялись Warlords, - совершенно безбашенный геймплей. Простота системы позволяла даже походовой игре обрести невиданный динамизм. Чувство игрока в StarCraft, проводящего раш зергами, этот невиданный душевный подъем и желание мочить врага - такое чувство сопровождало варлордиста почти на всем протяжении партии. Играть было просто и весело.

Не надо думать, что процесс был практически бездумен. Стратегия строительства решала многое, умение собирать большие батальоны в нужное место - тоже. Голова, в общем, не отдыхала. Требовалось еще и разумно использовать героев, и исследовать руины и храмы для получения разнообразных бонусов. Наконец, в руках игрока находилось такое мощное оружие, как функция Raze city, позволявшая вести войну экономическую: можно захватить с трудом город врага и вместо того, чтобы сдать его на следующий же ход, разрушить. Или, скажем, не отдать противнику свой, гробанув его заранее. Хотя в обоих случаях надо было быть крайне осторожным - обратно отстроить ничего не удастся.

В Warlords IV это осталось. Не все, но почти все. Остались герои, хоть и покрутевшие малость (вообще говоря, забавный факт - с каждой серией юниты-герои становились все круче и круче), но, тем не менее, вполне поддающиеся прогибу под мир с помощью уже многажды мною помянутых больших батальонов. Остались руины, в которых живут пленники, предметы и экспа. Осталась возможность рушить города, которые, впрочем, иногда можно отстроить обратно.



И остался сумасшедший геймплей в стиле ARRRGHHH! Прямой, как пика швейцарского наемника, простой, как каменный топор. И, увы, довольно не требовательный к игроку, хотя на высоких уровнях сложности играть уже интересно.

Самая короткая глава

Все-таки, наверное, надо отвлечься и пояснить тем, кто все три серии Warlords пропустил мимо ушей, в чем состоит суть.

Нас много, а он один. Нимбами закидаем!

Интерфейс города прост и буквально прозрачен

У вас есть город (он же столица) и герой. На карте - еще некоторое количество таких же горемык, а также куча мала нейтральных городов. Во всех городах производится от двух до шести типов юнитов. Юниты ходят по карте и при встрече мутузят друг дружку.

Задача: захватить все столицы (с падением столицы сторона выбывает из дальнейшей игры).

Самая длинная глава

Вот тебе и первое новшество: для победы над врагом достаточно захватить столицу, не обязательно выкуривать его изо всех щелей и штурмовать последний, забитый солдатами город. Ррраз - и тигры у ног ваших сели.

Первое, впрочем, вытекает из нулевого. Warlords IV совершенно оригинально трактует фигуру собственно Варлорда, начальника умывальников и командира мочалок. Совершенно по-новому. Он является мощным боевым юнитом. Если вспомнить о танках с морскими орудиями, то вот он как раз весьма их напоминает, даже непрокачанный. А уж прокачанный...

Дело в том, что перед любым сценарием или отыгрышем кампании надо либо выбрать себе варлорда из уже готовых, либо склепать свеженького. И постепенно, потихоньку он будет набираться сил, опыта и левелов, здоровья и полезных навыков. Если, конечно, будет экспа. А экспа будет, ибо она причитается за каждый выигранный (а иной раз и проигранный) сценарий. Не маленький бой, в котором участвует варлорд-юнит, а полный сценарий, в котором warlord суть аватара игрока.

Получается очень интересная штука - успех игрока автоматически дает ему бонусы в каждом следующем сценарии, притом что по сути битвы могут быть совершенно не связаны. Больше всего отчего-то напоминает Diablo, партию, в которую каждый взял заранее прокачанного в сингле персонажа. Аналогия с "Дьяблой" продолжается еще и в связи с тем, что и шмотки каждый приносит свои: три юнита, включая героев, постепенно приходят на помощь своему сюзерену, и их набор (так называемый retinue) после каждого сценария можно менять.

Еще одним, причем очень и очень важным новшеством является экспа. Конечно, придумали эту "новиночку" уж больше двадцати лет назад, но уж давненько не встречались мне игры, в которых бы опыт получали все выжившие победители боя. Не только герои, а все. Причем набирать уровни любой юнит может до полного опупения, и опередить в этом деле героя у него есть все шансы. Фактически герой имеет перед юнитом только два преимущества: лучшие стартовые параметры (ну, тут с ним могут побороться многие) и возможность ношения шмоток.

Какие параметры повысятся при наборе каждого следующего уровня - решать вам. На выбор даются от двух до четырех: всегда здоровье и combat (универсальная характеристика боевой мощи отряда; по неизвестным причинам разработчики отказались от проверенных годами attack и defense), и в большинстве случаев пара навыков. Обратите внимание: навыки опять-таки доступны не только героям, но и подавляющему большинству простых юнитов.

Вся эта демократия приводит к более трепетному отношению к простым солдатам. Конечно, и в других играх вы бережете самых мощных и дорогих бойцов, но в Warlords IV ситуация такова, что самая дешевая часть может стать элитной и крайне нужной. Разумеется, прекратить воевать числом просто не удастся, но к умению призывают всячески.

Некоторые изменения коснулись системы городов и юнитов. Теперь число доступных к производству юнитов зависит от уровня города (повышается за деньги, причем легко). Сами юниты распределены по "расам", по шесть на каждую, а "нацпринадлежность" городов задана жестко, и изменить ее можно, лишь разрушив и отстроив крепость заново.

Наконец, есть еще и магия. Магии много, и большая ее часть мне совершенно не понравилась. То есть абсолютно. Эффективные заклинания есть, и тактические, и стратегические, но как-то не радуют они и не греют. Куда приятнее по-простому рубиться, по-честному!

И еще теперь в игре есть отдельный и почти тактический бой. Примитивен до безумия и раздражает довольно серьезно, однако без него (автоподсчет легко спасает отцов демократии) результаты могут быть куда плачевнее. Все-таки машина - это не человек.

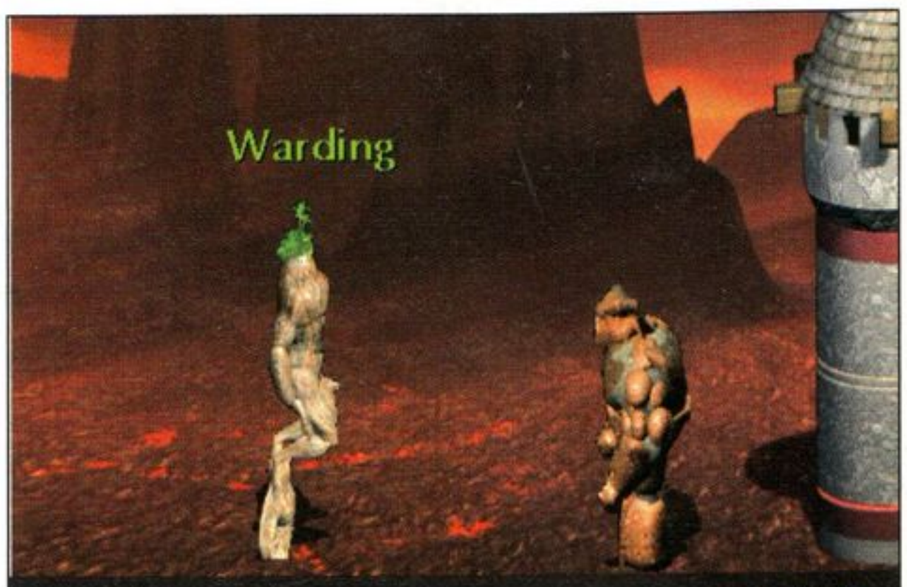
Глава о грустном

О грустном? В первую очередь, графика. Она крайне примитивна и по большей части некрасива, да еще и нередко ползущая по карте иконка юнита даже отдаленно не напоминает символизирующую его картинку в меню. Что уж там говорить о страшных и ужасных монстрах, появляющихся в боевом режиме! Крайне рекомендую убыстрять сие действо для экономии нервных клеток. В целом, игра по категории visuals отстает от текущего уровня года на... эээ... три-четыре.

И еще раздражает режим кампании. Это сплошная Черепаха Как Бы: как бы кампания с как бы сюжетом и как бы миссиями, между которыми вам как бы крутят как бы ролики. Кошмар. Худшие из самодеятельных поделок в Heroes of Might & Magic лучше этого обычного набора обычных сценариев. Сама философия Warlords противится этой варварской идее, что, впрочем, неудивительно: создатели серии, компания SSG, была сильна именно scenario-based военными играми, Carriers at War - лучший и самый яркий тому пример. А на "Варлордах" кампания смотрится как на корове седло.

И на этой ноте позвольте закончить критику. Хотел поругать побольше, но как-то кончились серьезные причины. Просто главное в "Варлордах" - драйв. А драйва в четвертой серии много.

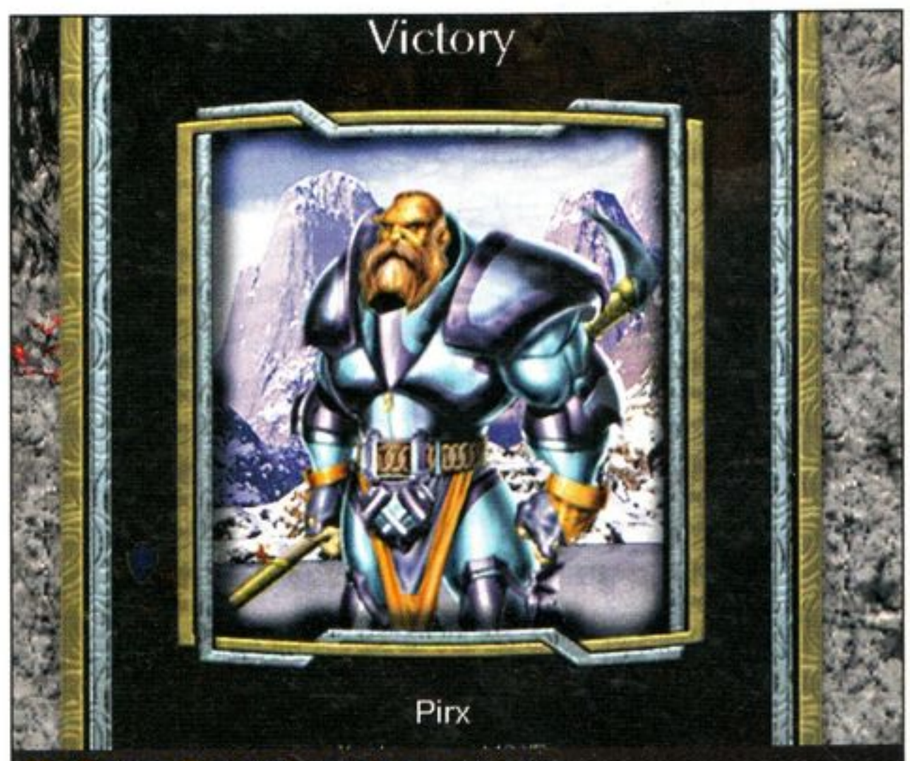
И мне она понравилась. **Н**



Выкуривать вражьего варлорда из цитадели непросто: он всегда обложен лучниками по самые помидоры...

...но мы бросили не одну, и не две, а пять армий на этот город!..

...и, как видите, уже третья штурмовая группа добилась успеха. Через один удар противник падет



Победа. Peace is not an option

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.9

VICTORIA: AN EMPIRE UNDER THE SUN

Век империй

Владимир ВЕСЕЛОВ

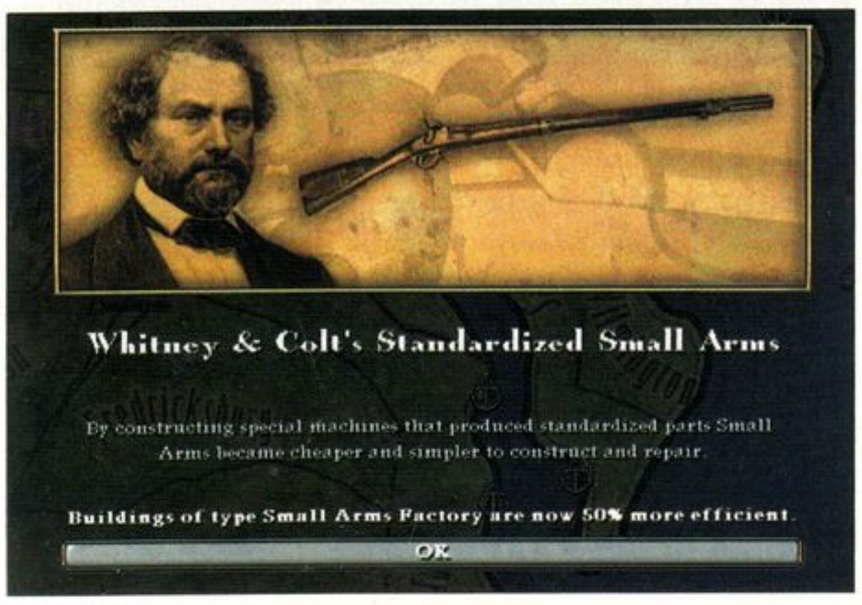
★ Жанр Глобальная стратегия ★ Издатель Strategy First ★ Разработчик Paradox Entertainment ★ Рекомендуется Pentium III, 128 Mb RAM
★ Сайт игры www.paradoxplaza.com/victoria.asp

Слово "империя" пользуется большой популярностью у разработчиков. Вспомните, сколько было игр, в названии которых оно в том или ином виде присутствует. Тут вам и Empire Earth, и Imperium Galactica, и Pax Imperium, и Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Наконец, первая RTS, в которой история была главным действующим лицом, называлась Age of Empires. Хорошее название, но в корне неверное. В те времена, о которых шла речь в игре, существовала одна единственная империя - Римская. Настоящей же эпохой империй был XIX век.

В начале этого века в Европе доживало свой долгий век такое странное образование, как Священная Римская империя германской нации (основана в 962-м году Оттоном I, прекратила существование в 1806-м году, когда Франц II по требованию Наполеона I отрекся от престола). На одной шестой части суши раскинулась Российская империя (основана в 1721 г. Петром I, упразднена в 1917-м), постепенно отвоевывавшая все больше и больше территорий у Оттоманской империи (она же Османская империя, основана в 1299 г. Османом I, распалась в 1918 г.). На юге азиатского континента прозябала империя Великих Моголов (основана в 1526 г. Бабуром Тимуридом, упразднена в 1858 британскими колониальными властями). Наконец, на крайнем востоке блистала Поднебесная империя (основана в 246 г. до Р.Х. Цинь Шихуанди, прекратила существование в 1911 г.).

В 1804-м году великий Наполеон основал Французскую империю (просуществовала с маленьким перерывом до 1815 г., была восстановлена в 1852 г. Наполеоном III (племянником Наполеона I), упразднена окончательно в 1870 г.). На смену Священной Римской империи пришла Австрийская (с 1868-го Австро-венгерская), в 1871-м империей стала Германия (обе империи закончили свой век в 1918 г.). Три года (1862-1867) империей была Мексика (первый и единственный император Максимилиан I, брат австрийского императора Франца-Иосифа I).

Наконец, существовали тогда и существуют до сих пор империя без императора и император без империи. Первая - это Великобритания, "империя, в которой никогда не заходит солнце", ее правители никогда не носили титул императора (вернее, одно время носили титул "Императоров Индии", но это совсем другое дело), а само государство официально не называлось империей, хотя, по сути, и являлось таковым. Ну а вторая - это Япония, правители которой носят титул императора с конца VI века, хотя государство их во все времена именовалось просто и скромно - Япония.



Переходим к делу

Наверное, вы уже догадались, что рассматриваемая игра посвящена этому самому "настоящему веку империй", то есть девятнадцатому, и по идее должна была бы называться "Age of Empires". Увы, это название незаконно захвачено другой игрой. Можно было бы назвать ее "Империализм", потому как XIX век классиками марксизма-ленинизма обозначен как эпоха империализма. Однако и это название занято, правда, вполне законно - так называлась прекрасная пошаговая стратегия от Frog City, первая часть которой была посвящена как раз XIX веку. Пришлось разработчикам вспомнить еще одно определение XIX века - викторианская эпоха. Произошло оно от имени британской королевы Виктории, правившей с 1837-го по 1901-й год.

Для самой Англии это было золотое время: в первой половине правления Виктории была установлена торгово-промышленная гегемония Великобритании во всем мире, ну а во второй - создана Британская колониальная империя (та самая, где никогда не заходит солнце). Нельзя сказать, чтобы королева играла в этом деле ключевую роль (в Британии короли и королевы давно уже

Есть события, которые игроку предотвратить никак невозможно. Вот, например, Пушкин умрет обязательно, и его смерть произведет как отрицательный, так и положительный эффект

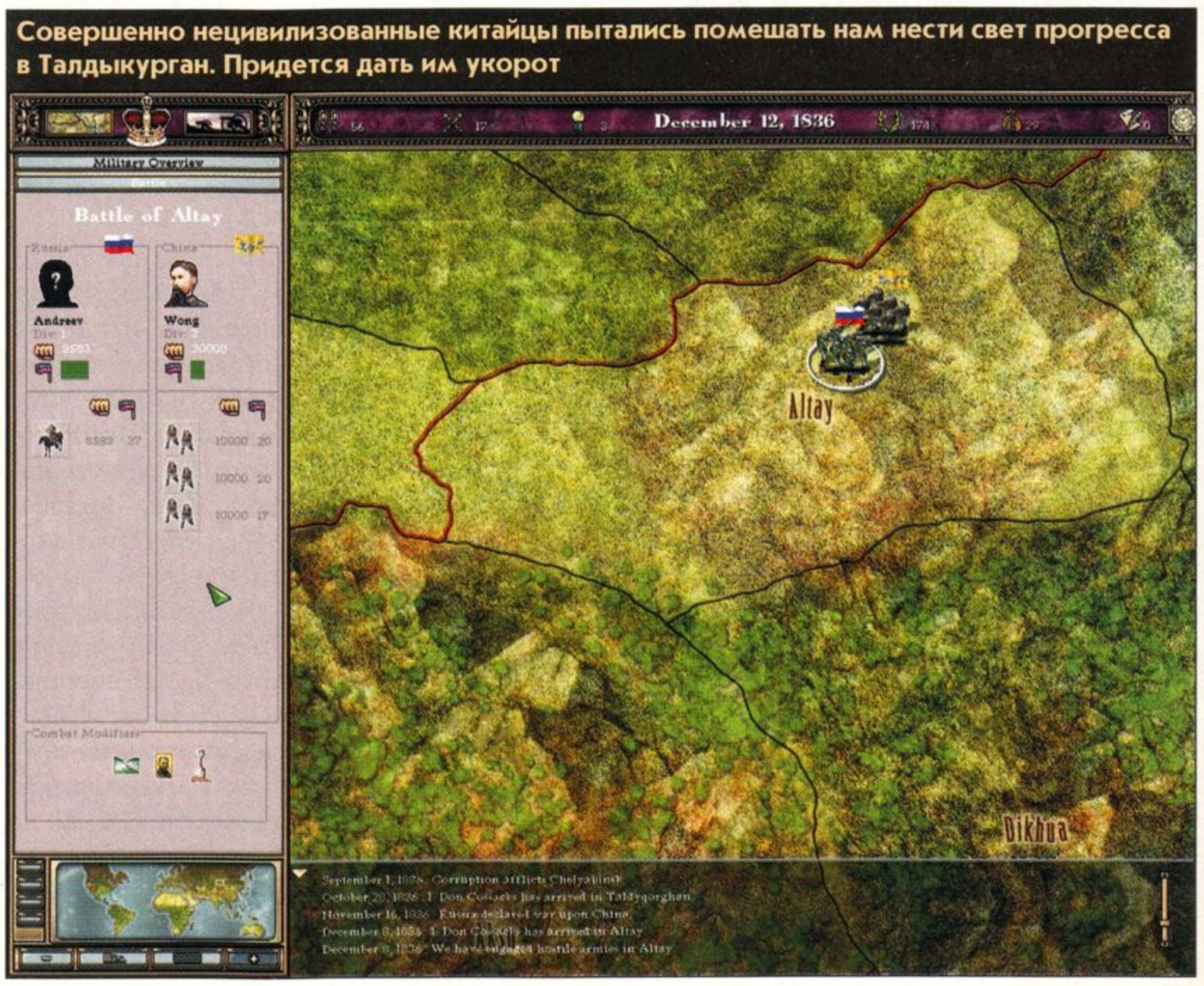
"царствуют, но не правят"), тем не менее, она еще при жизни стала символом преуспевания и самодовольства британской буржуазии, отсюда "викторианские нравы", викторианское искусство", "викторианский образ жизни".

С названием игры мы разобрались, чем в ней придется заниматься (строить свою империю), ясно из жанра, каким образом это придется делать, можно уяснить, исходя из того факта, что "Виктория" является прямым потомком "Европы" и "Дня победы". Так что на этом можно было бы этот обзор и закончить, однако есть в игре несколько любопытных особенностей, причем связанных с этой самой викторианской эпохой. Так что позвольте остановиться на них несколько подробнее.

Нации второго сорта

В игре у нас имеются три кампании, точнее, три точки старта, с которых вы можете начинать строительство своей

Совершенно нецивилизованные китайцы пытались помешать нам нести свет прогресса в Талдыкурган. Придется дать им укорот



Грузия относится к цивилизованным странам. Тем не менее, мы ее сейчас схарчим, а никто и не пикнет

Морские битвы в игре присутствуют. Но могли бы оформить их покрасивее

империи. Первая называется “Grand Campaign” и начинается в 1836-м году (за год до восшествия на престол королевы Виктории). Окончательный подсчет очков производится в 1920-м году, так что кампания эта простирается на всю викторианскую эпоху, последовавшую за ней “Войну за прекращение всех войн” и послевоенный “окончательный раздел мира”. Вторая кампания начинается в 1861-м году, ну а третья - в 1914-м. Как видите, первая кампания теоретически включает в себя две остальные, но практически мы имеем три совершенно оригинальные кампании. Дело в том, что в каждой из точек старта ситуация в мире такова, какой она была в реальности. Например, во второй кампании США разделены на две части, Соединенные Штаты Америки и Конфедеративные Штаты Америки (Север и Юг, проще говоря). В третьей кампании Германия присутствует в качестве единого государства (Германской империи). Ну а в первой кампании появление этих государств обусловлено ходом игрового процесса, т.е. вашими действиями. Так что вы можете творить историю века империй в целом или же вмешаться в одну из ключевых точек.

Думается, излишне напоминать, что исторические реалии в игре проработаны до тонкостей (внимание к этим деталям вообще отличает творения Paradox Entertainment), так что загружаем первую кампанию и смотрим. Сразу же бросается в глаза наличие, кроме привычных Great Power и Independent Nations (т.е. великих держав и независимых наций), еще и Uncivilized Nations. Этот термин использовался в XIX веке для обозначения стран Азии и Африки, “не доросших” до уровня европейской цивилизации. Насколько он был условен, указывает то, что к “нецивилизованным” государствам относился, например, Китай. Так что, проще говоря, это страны, которые можно безнаказанно захватывать, превращать в колонии и вообще творить с ними что угодно (в наше время на смену этому термину пришли другие, “террористические режимы”, “страны изгои”, суть которых точно та же). Этим “недоразвитым” государствам можно объявлять “колониальные войны”, т.е. войны, которые войной как бы и не считаются (ни в вашей державе, ни во всех остальных), хотя в случае благоприятного исхода могут принести вам значительно больше выгоды, чем просто война.

Немало на карте и вовсе “ничейных” территорий, т.е. таких, на которые пока не предъявили свои права цивилизованные или нецивилизованные нации. Эти территории тоже можно и нужно прибирать к рукам, однако сделать это несколько сложнее, чем просто завоевать неприятельскую территорию. Дело в том, что ничейные земли в игре представлены блоками, как это исторически сложилось в реальном мире. Вот, например, Туркестан состоит из пяти провинций, и для того, чтобы присоединить его к Российской империи, нужно в каждой из провинций иметь какую-либо колониальную постройку. Возведение их требует приличного числа ресурсов, но главное даже не в этом, а в том, что, если в провинции есть постройка другой нации, свою вы всунуть туда не сможете. В случае с Туркестаном в провинции Талдыкурган наличествует китайская миссия, мешающая присоединить эти “исконно русские территории”. Можно, конечно, хитрыми дипломатическими путями удалить китайцев из сферы наших интересов, но проще объявить им колониальную войну, ввести в Талдыкурган войска, после чего китайская миссия тут же станет русской (ну а раз уж война началась, можно заодно оттяпать у Китая Забайкалье, Приамурье и Приморье, т.е. восстановить “историческую справедливость”).

Нации третьего сорта

Есть в игре и такие, называются они сателлитами и доминионами. Первые - это государства, формально сохраняющие независимость, на деле же накрепко пристегнутые к какой-то великой державе. Ну а вторые - это бывшие колонии, получившие внутренне самоуправление. Зачем нужны эти странные образования? А чтобы меньше хлопот было. Например, России достаточно просто завоевать и присоединить к себе Хивинское ханство или Бухарский эмират. Однако если вы это сделаете, будьте готовы к восстаниям на вновь обретенных территориях, для предотвращения которых вам придется держать там военные силы. Другое дело, если вы после парытройки выигранных сражений потребуете от хана или эмира стать вашими сателлитами. В этом случае вы извлечете массу пользы, а подавление недовольства подданных лягут на плечи правителей этих областей.

В начале кампании Россия стояла на втором месте после Англии. За полтора года моего правления откатилась на четвертое. Это что же, я глупее какого-то Николая Романова! Да нет, просто у него советники лучше были...

Или такой вариант - в XIX веке Россия имела массу неприятностей в Польше (два крупных и множество мелких восстаний). Чтобы избавиться от этой головной боли, можно превратить Польшу в доминион, после чего наступит тишь, гладь и божья благодать.

Как видите, в игре создан вполне достаточный инструментарий для проведения желательной вам внутренней и внешней политики. С экономикой тоже полный порядок.

Не царское это дело

В начале этого разговора я упомянул, что в первую половину правления Виктории происходило установление торгово-промышленной гегемонии Британии, а уж потом пошла колониальная экспансия. В России дело происходило в обратном порядке: сначала была захвачена подходящая территория, а уж потом, в последней четверти века, начался бурный рост промышленности и торговли. Неправильно это, все нужно делать по науке: сперва заложить фундамент, а уж потом на нем что-то строить. Так что экономикой вам придется заниматься постоянно, причем вплотную.

Впрочем, внешнюю торговлю можно отдать на откуп AI, он с этим делом вполне справится, а вот строительством фабрик и заводов, развитием инфраструктуры провинций нужно заниматься самолично. Не стану перечислять, какие у нас есть виды ресурсов и товаров, какие добывающие и перерабатывающие предприятия имеются, уж больно всего этого много. Отмечу только, что создание сбалансированной экономики, в которой "все есть", - дело непростое, но жизненно важное.

Еще добавлю, что товары нужно не только производить, но и перевозить, так что придется заниматься и строительством железных дорог. Правда, выглядит в "Виктории" это совсем не так, как в "Империализме", вам не нужно тянуть рельсовые пути из провинции в провинцию. Вместо этого на экране территории имеется специальная кнопочка, с помощью которой можно создать новую железную дорогу или улучшить существующую. Однако результаты этих ваших действий сказываются не только на повышении производительности в данной провинции, но и на общей ситуации в государстве.

Виртуальная история

Именно к этому жанру я бы отнес то, чем вам придется заниматься в игре. Конечно, при создании "Виктории" не обошлось без упрощений и допущений, но в целом картина мира, которую вы можете получить в результате своей деятельности, весьма близка к той, которая получилась бы, будь вы реальным правителем. Поэтому напрашивается ряд исторических экспериментов, которые можно привести с помощью этой игры. Например, что бы произошло, если бы во время Гражданской войны в США южным штатам удалось отстоять свою независимость? Что интересно, этот эксперимент можно поставить в двух вариантах: или взять на себя руководство Конфедерацией и постараться победить в войне, или же играть за США, но быстренько заключить мир (т.е. признать независимость южных штатов), а потом попробовать создать мировую державу из оставшейся половинки.

Или такой эксперимент: как известно, Россия всячески способствовала объединению Германии (созданию Германской империи), и ничего хорошего из этого не получилось. А что если попробовать оставить Германию конгломератом отдельных крошечных государств? Начнется ли в этом варианте Первая мировая война, кто с кем в ней воевать будет?

Если кто осуществит эти эксперименты и получит достаточно любопытные результаты, пишите мне (по адресу vveselov@mtu-net.ru). Глядишь, и сложится у нас что-то вроде "Клуба виртуальных историков".

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.3

WORMS 3D

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Роскошный эффект трехмерного объема

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Не знаю, где сердце спрута
И есть ли у спрута сердце.
Отец Гаук

★ Жанр **Червяки** ★ Издатель **SEGA Europe** ★ Разработчик **Team 17** ★ Рекомендуется **Pentium III 660 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт игры **www.worms3d.com**

Я не знаю, как и почему родилась идея дать оружие в руки червям, но ее гениальность отрицать бессмысленно и попросту глупо. Отринув азы биологии, Team 17 одарила червяков глазами и руками и вооружила их базуками. Наплевав на физику, они подвесили сюрреалистические ландшафты в воздухе. Червяки обрели свободу и начали триумфальное шествие по миру, прерываемое лишь выходом новых версий.

О да, как это ни странно, но именно новые версии (принципиально новые, а не банальные адд-оны) несколько тормозили восприятие населения. Вторая серия поначалу раздражала бедным разрешением, не позволявшим окинуть взглядом все поле боя, да еще и совершенно изменившимся действием кластерных бомб. Но затем технические проблемы были решены, а ворчание старперов по поводу "не таких" кластеров сошло на нет - на вооружение просто взяли новые методы.

Третья часть делает для сериала намного больше второй. Новое, еще совершенно не освоенное третье измерение производит эффект куда больший, чем в свое время произвел революционный Quake. Как это ни смешно и ни выспренно звучит, на осмысление и, главное, освоение этого новшества требуется время, куда большее, чем отведенное нам на написание статьи. Поэтому рейтингов в конце статьи вы практически не найдете - только очевидные "Графика" и "Звук".

Где и чем

Ну, с очевидных вещей, пожалуй, и начнем. Обретшие объем червячки выглядят довольно прилично, не шокируя, тем не менее, окружающих феноменальными красотами. Модельки бравых воинов и ландшафты выполнены достаточно добросовестно, эффекты тоже вполне себе ничего. Все склепано достаточно добротно, без явных ляпов или глюков.

Трехмерность ландшафта наложила новые требования на его конфигурацию. Если во вторых Worms и всем их семействе поле боя чаще всего представляло собой один остров, эдакую горушку, одиноко торчащую в воде, то в Worms 3D все иначе. Теперь в большинстве случаев приходится иметь дело с кучкой маленьких островков, причем их соединение мостами, несмотря на все выставляемые параметры, оставляет желать лучшего.

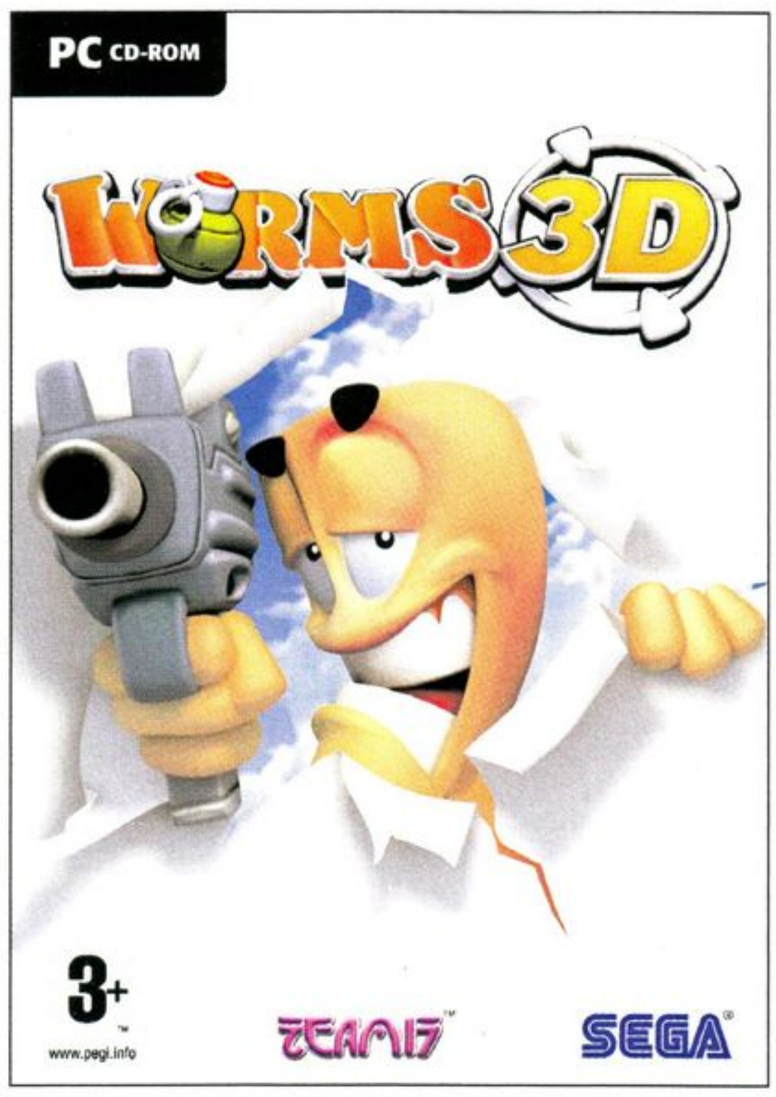
Более того, эти маленькие островки нередко (если не сказать "в большинстве случаев") имеют тенденцию висеть в воздухе. Как вы помните, физика "червячков" весьма условна, и болтающийся на полпути к воде клочок земли левитировал там до тех пор, пока его не сносили очередным взрывом. Этот принцип сохранился, но из-за трехмерного изображения болтающиеся в воздухе островки производят дико сюрреалистическое впечатление.

Все эти новшества весьма изменили тактический рисунок игры. Приспособления, перемещающие червяка в более выгодное место, стали еще более ценными и используются чаще. Фактически их осталось четыре, причем принцип действия Ninja rope и Teleport практически не изменился, а управление джетпаком и парашютом несколько усложнилось, дав, однако, новые возможности.

Более активное перемещение по полю боя вызвано и еще одним фактором - ограниченными возможностями камеры. В принципе, у нее есть три положения: обычное, когда она крутится вокруг вашего червя; "шутерное", как в FPS; и обзорное, при котором видна вся карта. Именно на обзорном удобнее всего наводить такую хорошую вещь, как Air Strike, и применять некоторые другие виды мощного оружия. Однако из-за привязанности камеры к месту расположения ворма часто невозможно точно навести ни бомбовый удар, ни самонаводящуюся ракету. Приходится выкручиваться, кто как умеет.

Вообще, что касается наведения оружия, то оно, конечно, усложнилось. Точно прицелиться без применения "шутерной" камеры (вызывается клавишей Q) практически невозможно, если речь, конечно, не идет о все том же Air Strike или Concrete Donkey. Главное тут - не поддаться искушению поймать врага в прицел и выстрелить в него прямой навод-

Враг у нас на мушке! Однако в руках не шотган, и надо скорректировать огонь



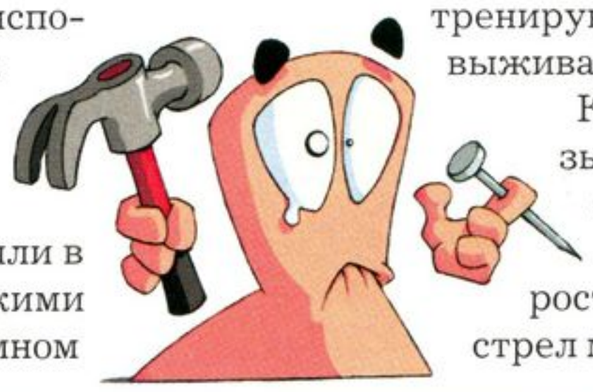
кой. Это было бы слишком просто и, естественно, не работает: как помнят ветераны, большинство видов оружия в Worms традиционно идет к месту назначения по баллистической траектории и при прицеливании на это надо обязательно делать поправку.

Впрочем, это самое простое и, в сущности, не новое. Куда проблематичнее стало справляться с ветром. Раньше любой червяк знал: ветер либо дует в спину, либо в мордочку, так что прикинуть поправку на ветер мог даже самый необразованный ворм. Теперь же сплошь и рядом встречаются случаи, когда ветер сносит снаряды влево или вправо, а то и вообще дует по какой-то адской диагонали. Привыкнуть сложно, особенно учитывая традиционную для Worms изменчивость погодных условий.

Есть, правда, несколько видов оружия, практически не подверженных воздействию ветра, да и к тому же стреляющих не по параболе, а по прямой. Конечно, вы все их узнали: шотган и "узи"! Легко понять, что в новых условиях оба этих ствола становятся мечтой манчкина, особенно учитывая тот факт, что кучность огня "узи", мягко говоря, повысилась. Так что неудивительно, что по умолчанию они переведены в разряд оружия с ограниченным боезапасом.

Вообще, арсенал претерпел минимальные изменения, да и те большей частью в сторону уменьшения. Скорее всего, в Team 17 просто решили не ломать давно сложившийся баланс, хотя в новых условиях ценность некоторых видов оружия понизилась. Скажем, и обычная овца, и Old Woman из-за трехмерности ландшафта могут зарулить куда угодно, а их неуправляемость послужит уроком любому не слишком опытному игроку.

Особо хочется отметить исчезновение из арсенала всех приспособлений, позволявших реализовывать мой принцип игры в Worms: "Жизнь червя - в копании". Blowtorch и Drill ушли в небытие вместе с плоскими ландшафтами - в объемном



Скриптовая сценка на движке: вместо бомб на лед посыпались овцы

окружении реализовывать закапывание оказалось для разработчиков почему-то неинтересным. Хотя надо признать, что в условиях Worms3D разрыть такого "крота" достаточно просто.

Как

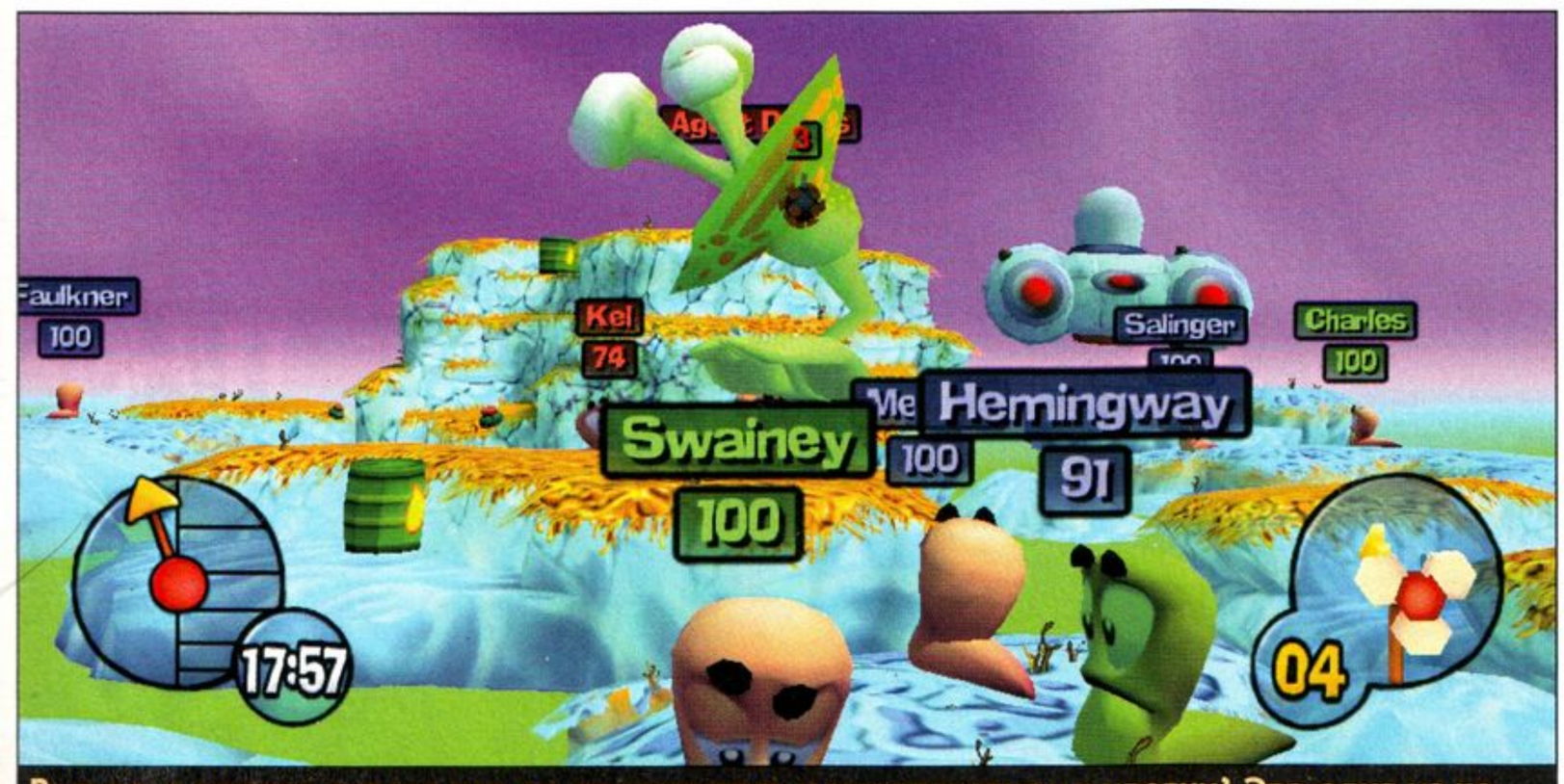
Игра, увы, ориентирована была главным образом на консольный рынок. Именно поэтому авторы долго и упорно работали над синглом, а мультиплеер, похоже, заботился сам о себе.

Сингловых развлечений было придумано предостаточно. Миссии, плавно переходящие от обучающих к настоящим, мне не нравятся. Просто не нравятся, несмотря на забавность, неплохие скриптовые сценки на движке и головоломность. Лично мне почему-то кажется, что настоящий червеман совершенно не обязан быть мастером этих сингловых игрушечек, куда важнее умение тихо пересидеть чужие разборки и взять легкие фраги в большом мультиплеерном мочилове. Правда, среди миссий есть некоторое количество довольно стандартных, тренирующих правильные навыки выживания.

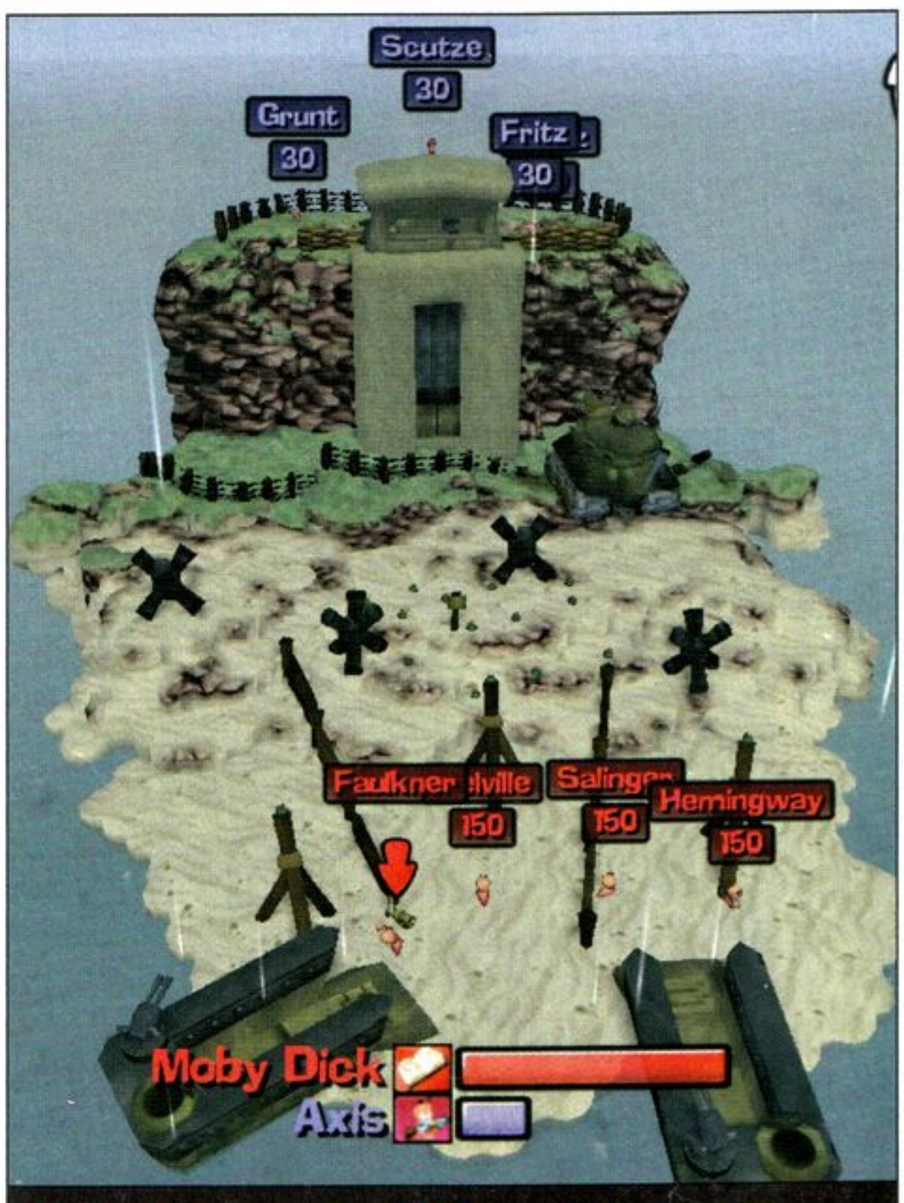
Кроме этого, есть и так называемые challenges. Иногда это обычный бой "команда на команду", но на скорость, а иногда скоростной отстрел мишеней из шотгана. И то, и другое довольно забавно.

Надо сказать, что на всю эту однопользовательскую муть можно было бы забить, если бы не одно "но", связанное, опять же, с консолями. По старинной приставочной традиции, часть оружия в арсенале - оружия самого мощного, типа осла или минигана - закрыто для использования даже в мультиплеере. И чтобы доставить себе и друзьям радость быть растоптанным большой бетонной зверушкой, приходится проходить сингл.

Что до мультиплеера, то, на первый взгляд, он вообще не менялся. Взгляды со второго по пятый выявляют-таки ряд отличий. Ну, небольшие косметические изменения в настройке режимов игры



Видите, в центре экрана что-то прилепилось к инопланетному цветку! Это одна из немногих новинок в арсенале, "липучая граната"



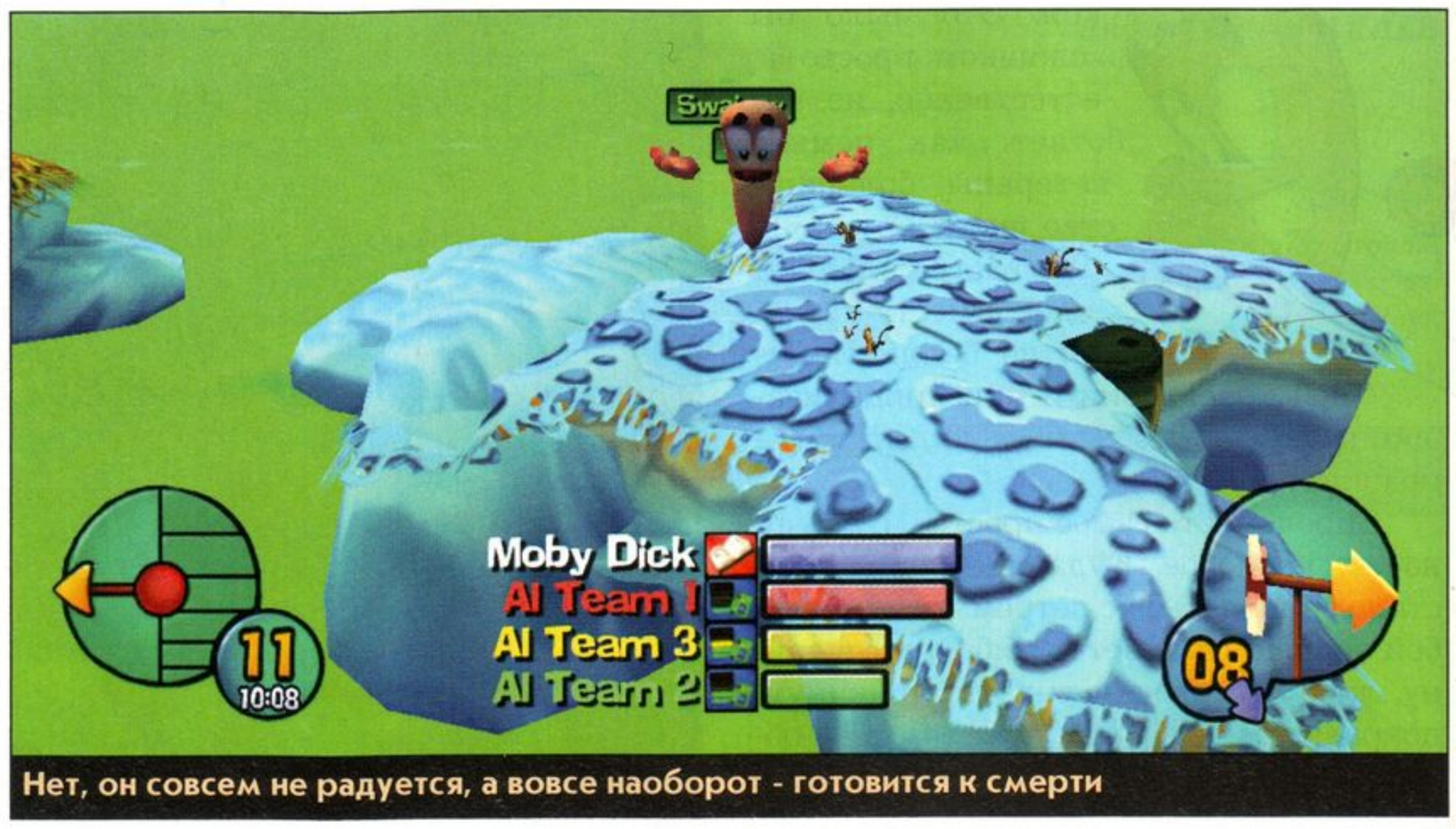
Маленький червячий D-Day, высадка на пляже "Вормаха"

можно не считать, тем более что они разнообразят процесс. Новый набор флагов для команд, а также звуковых сетов - тоже вещь не особо интересная, отметим только, что сет Russki говорит отчего-то по-аглицки, хотя и с соответствующим акцентом. Добавилась пара возможностей по-новому играть режим Sudden Death; стало куда меньше видов могилок (что вполне объяснимо: процент утонувших червей в Worms 3D достигает 90) и дизайна ландшафта (а вот тут объяснить уже труднее).

Важных вещей случилось две. Во-первых, число червей на поле боя отныне ограничивается шестнадцатью. Фактически теперь можно ставить крест на игре впятером и, тем более, вшестером. Не то что бы такие игры вообще часто проходили, но ведь случалось же!

Газовая граната в действии

А во-вторых, пропали рейтинги и турнирная таблица. Это уже серьезно. Раньше у человека был стимул играть, зарабатывать очки, выводить своих хвостатых питомцев "в люди", а теперь... Теперь состязаться практически не с кем. Надо сказать, это серьезное разочарование, и будет ли исправлен сей огрех каким-либо патчем или адд-оном, пока не ясно.



Нет, он совсем не радуется, а вовсе наоборот - готовится к смерти

Что

Наверное, стоит вернуться к тому, с чего мы начали, - к элементарному: к графике и звуку. Графику мы обсудили, а вот звук остался за бортом. Собственно, тут удивлений не было никаких - уровень озвучки традиционно высок, реплики смешны и нередко даже остроумны. Откуда взялась чудная музыка, мне неизвестно, но ее энергетика способна развеселить даже какого-нибудь поклонника Van Der Graaf Generator вроде меня. Атмосферная такая песенка, работающая на дух тотального несерьеза. А какой еще дух может быть в игре, где воюют симпатичные глазастые червячки? Кстати, набор внутриигровых роликов (уже не на движке) про наших героев достоин всяческих похвал, и, если и уступает чему, только роликам из Worms: Reinforcements, которым мое ностальгирующее сознание безоговорочно отдает первенство.

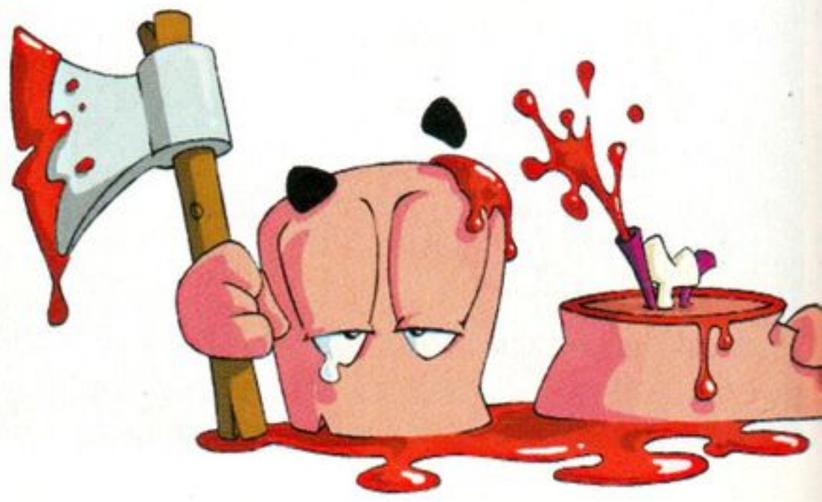
А теперь вернемся к уже ранее высказанной мысли: пока с игрой ничего не ясно. По первым впечатлениям можно сказать, что восторга трехмерные бои не вызывают и воевать стало даже скучнее. Нужна долгая обкатка идеи, полгода, не меньше, перед тем, как мы сделаем окончательные выводы. И до тех пор рейтинга у Worms 3D не будет. В целях объективности.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	?
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
БАЛАНС	?
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	?

? ?



Между прочим...

ИГРА В ЖУРНАЛЕ!

Поставь свой рейтинг игре Worms 3D! ⇨

Если вы все-таки не можете вынести тот факт, что игра осталась без оценки, можете сделать это самостоятельно. Делается это просто.

1. Дождитесь полнолуния, и в полночь при свете свечи откройте журнал на странице 62. Приготовьте карандаш и бумагу, ручку или фломастер, калькулятор, шапку-ушанку и пару тригенных куаторов. Заприте, по возможности, дверь в комнату.
2. Поставьте свои рейтинги от 0 до 10 в графы "Игровой интерес", "Баланс" и "Ценность для жанра". Зарисуйте необходимое количество пустых звездочек ручкой или фломастером.
3. Умножьте поставленный рейтинг в графе "Игровой интерес" на 45, в графе "Баланс" на 20 и в графе "Ценность для жанра" на 15.
4. Сложите получившиеся числа, прибавьте 180.
5. Разделите получившийся результат на 10, округлите при необходимости.
6. Впишите рейтинг в журнал.

АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

Владимир ВЕСЕЛОВ

ШКОЛА ВАРГЕЙМЕРА

В прошлых выпусках нашей школы мы рассуждали о создании инструментария стратега и о том, как стратеги учились им пользоваться. Но вот что интересно, в те далекие времена сами полководцы всячески скрывали свои таланты, приписывая одержанные победы поддержке богов. Никто не говорил "Я одержал победу", но "Боги даровали мне победу". Поскольку у каждого из народов были свои боги или хотя бы отдельный от соседей бог-покровитель, в битвах как бы выяснялось, чей бог сильнее. До крайнего предела в этой "божественной войне" дошел Александр Македонский: сначала он вывел свою родословную напрямую от причисленного к сонму богов Геракла, ну а через некоторое время и вовсе объявил себя богом. Сами понимаете, воевать с включившим God mode - дело безнадежное, так что многие свои победы Александр одерживал, что называется, на автомате. Судя по всему, первым полководцем, осознавшим значение поговорки "На бога надейся, а сам не плошай", был знаменитый карфагенский военачальник Ганнибал. Вот уж к нему-то боги постоянно поворачивались задом, тем не менее, он умудрялся одерживать победы. И какие победы!

Часть третья. Стратегия становится искусством

Ганнибал и современные RTS

Наибольшую славу карфагенскому полководцу принесла Вторая Пуническая война (219-202 гг. до Р.Х.). Разработчики компьютерных игр не балуют вниманием этот период (в адд-оне к первой Age of Empires был сценарий, посвященный переходу Ганнибала через Альпы, пожалуй, это и все), между тем могла бы получиться прекрасная, исторически достоверная RTS. Дело в том, что на протяжении почти всей войны Ганнибал не получал из метрополии подкреплений и средств, так что ему приходилось действовать классическим RTS'овским методом - строительство базы, добыча ресурсов, формирование войска, разгром неприятеля.

В ходе первой, так сказать, миссии Ганнибал утвердился в южной Испании (завоевание Испании начал отец Ганнибала Гамилькар, причем армию для этого он снарядил главным образом на свои деньги). Наладив эксплуатацию завоеванных земель и стабильный приток средств в свою казну, Ганнибал приступил к формированию армии. Надо сказать, что карфагеняне вообще широко использовали наемников из диких и полудиких племен, но Ганнибал довел систему наемничества до совершенства: из Испании он вышел, имея около 90 тысяч воинов (да еще и оставил своему брату Гасдрубалу около 20 тысяч для охраны тыловой базы).

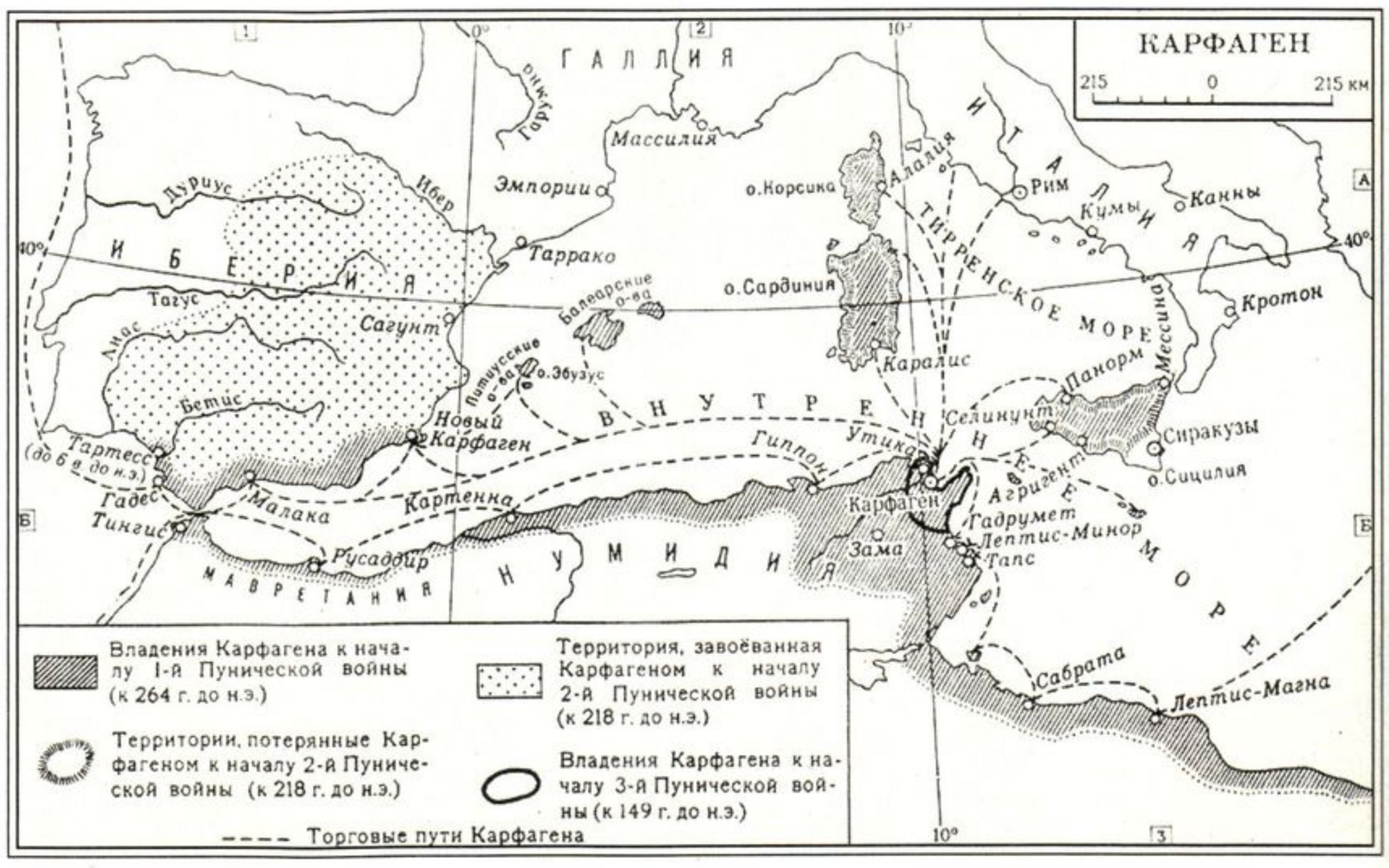
После перехода через Пиренеи он заложил вторую базу на территории современной южной Франции. С этой базы он предпринял поход в Галлию, но не для покорения новых земель, а для вербовки войск среди враждебных Риму племен. Поход увенчался успехом, так что Галлия стала неисчерпаемым кладезем для пополнения войска. Например, после перехода через Альпы в октябре 218 г. Ганнибал имел в своем распоряжении всего около 8 тысяч человек, а уже через два месяца во время битвы при Треббии его войско возросло до 30 тысяч. В этой битве он потерял довольно много людей, однако к битве у Тразименского озера в его распоряжении оказалось более 40 тысяч. И так на протяжении всей кампании: Ганнибал нес потери, какая-то часть наемников возвращалась домой, тем не менее, численность армии оставалась почти постоянной. Можно подумать, что на каждой остановке он воздвигал RTS'овскую казарму, из которой тут же начинали выходить пехотинцы.

К моменту вторжения Ганнибала в Италию римский флот завоевал почти полное господство на море, поэтому карфагенянам пришлось проводить "RTS'овскую тактику" и на неприятельской территории. Хотя в то время Рим полностью подчинил себе все племена и народы полуострова, среди них была масса недовольных. Ганнибал своей мудрой политикой (опустошая поля и разоряя хозяйство римских граждан, он не трогал владения других италиков, а пленных из их числа отпускал на волю без выкупа) смог привлечь этих недовольных на свою сторону, чем лишил Рим многих источников ресурсов. Однако вербовать наемников непосредственно в Италии он пока не рискнул, поэтому к знаменитой битве при Каннах численное превосходство было на стороне римлян.

Однако прежде чем перейти к рассказу об этом сражении, нужно разобраться с римскими легионами.

Легион приходит на смену фаланге

Как это ни странно слышать, но в Древнем Риме первоначально легионом (от латинского lego - "собираю, набираю") называлась самая обычная фаланга. Тяжеловооруженные воины выстраивались в восемь рядов, легкая пехота и



конница размещались на флангах и использовались как резервы. Только в конце V века до Р.Х. была проведена военная реформа (ее приписывают полулегендарному герою Галльской войны Марку Фурию Камиллу), в ходе которой легион, наконец, стал легионом.

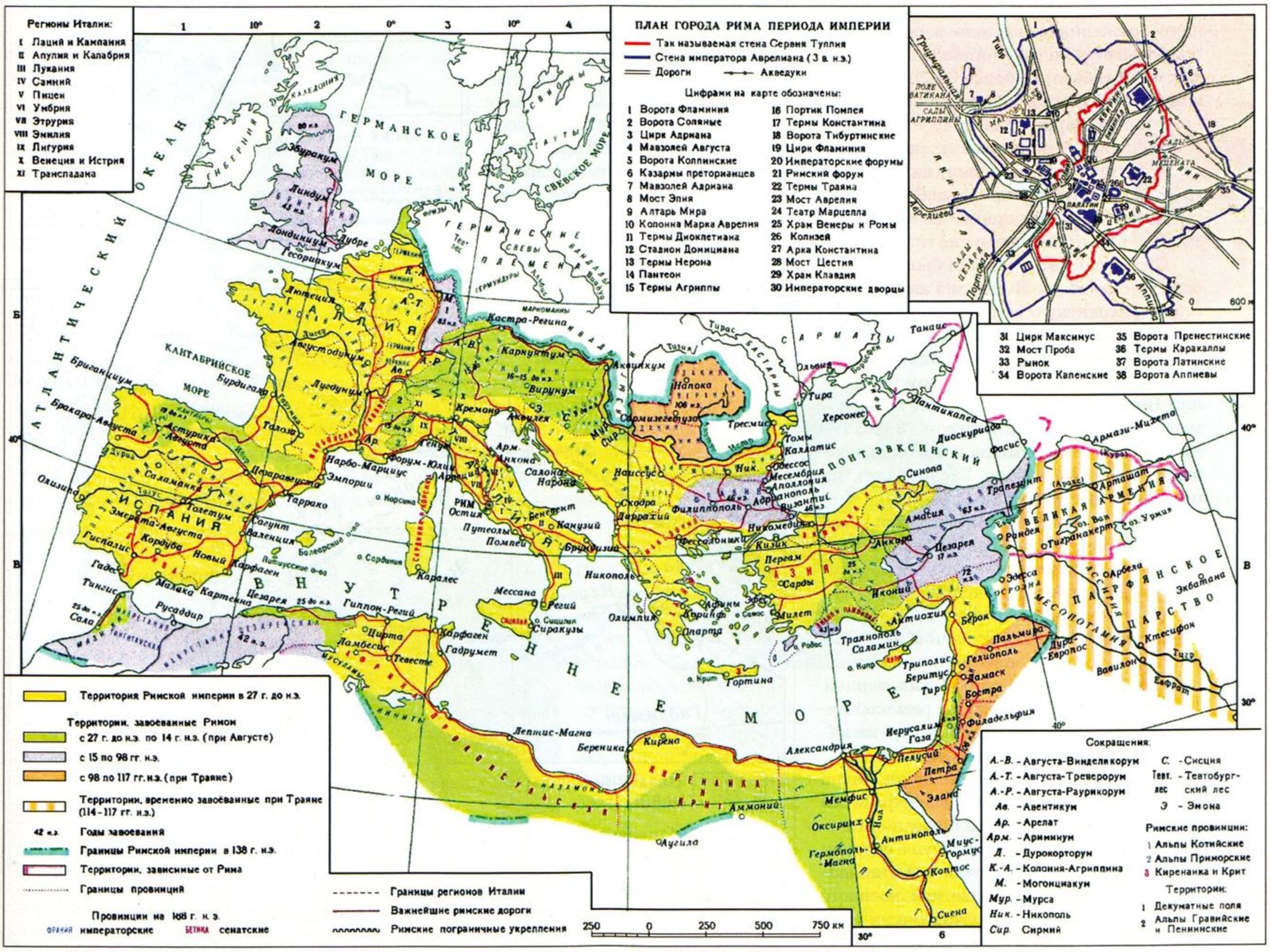
Главным содержанием этой реформы было введение манипулярного строя. Легион был разделен на 30 манипул (первоначально по 60, позднее по 120 воинов), каждая из которых делилась на две центурии. Манипулы выстраивались в три линии (по десять в каждой), причем манипулы второго ряда ставились против промежутков между манипулами первого, а манипулы третьего против промежутков второго. Такое шахматное построение (римляне называли его quincunx в честь одноименной монеты, на одной из сторон которой были изображены пять точек, расположенных в шахматном порядке) позволяло вводить в бой легион не весь сразу, а отдельными частями, постоянно наращивая ударную силу. Что характерно, манипулы были неодинаковы по своей силе: в первой линии стояли молодые воины (гастаты), во второй более опытные (принципы), в третьей ветераны (триарии). Таким образом, первыми в бой бросались самые малоценные воины, ну а ветераны приберегались для окончательного разгрома врага. Впрочем, использовали их далеко не всегда, обычно хватало гастатов и принципов, так что в Риме даже существовала пословица "Дело дошло до триариев", означавшая крайнюю степень напряжения.

Нововведения Камилла не ограничивались разделением легиона на манипулы и введением нового строя - изменился и сам характер боя. Как и прежде, начинался он легкой пехотой, которая обстреливала приближающегося неприятеля. Однако и тяжелая пехота, прежде чем броситься врукопашную, использовала дистанционное оружие - дротики. Нужно отметить, что изобретенный в Риме принцип действия тяжелой пехоты (обстрел неприятеля при сближении, потом рукопашная) сохранился до наших дней. Обычно каждый легионер имел три дротика (пилума), которые он и метал во врага. Три последовательных залпа приводили неприятельский строй в сильное замешательство, так что отпадала необходимость в использовании длинных копий - основным оружием гастатов в рукопашной стал короткий (около полуметра) обоюдоострый меч. А вот принципы и триарии сохранили копья, правда, не такие длинные, как греческие сариссы (не более 3.5 м).

Как видите, тактика действия легиона была отработана прекрасно, однако мало иметь в своем распоряжении отличный инструмент, нужно еще и уметь его использовать. Важность этого положения и доказали Канны.

Битва при Каннах

Этому сражению, произошедшему 2 августа 216 года до Р.Х., посвящено немало научных трудов (один из них написал Альфред фон Шлиффен, составивший знаменитый план Шлиффена, чуть было не приведший Францию к поражению в Первой мировой войне). Тем не менее, многое тут не ясно, например, ученые до сих пор так и не пришли к единому мнению, на каком именно берегу реки Ауфид (современное название Офанто) произошло сражение, впрочем, это не так уж и важно - топография обоих берегов примерно одинакова.



Римское войско под командованием консула Варрона насчитывало 80 тыс. пехоты и 6 тыс. конницы, Ганнибал имел в своем распоряжении около 40 тыс. пехотинцев, 10 тыс. конницы. 8 тыс. пехотинцев Ганнибал оставил для охраны лагеря, а Варрон атаковал этот лагерь примерно 15-ю тыс. пехоты. Таким образом, непосредственно в сражении принимали участие 65 тыс. римских и 32 тыс. карфагенских пехотинцев.

Казалось бы, при двукратном превосходстве римского войска ловить Ганнибалу нечего, но настоящий стратег видит не только силу, но и слабость неприятеля, а слабость римской армии была в желании воевать не уменьем, а числом. Еще в предыдущих сражениях римляне убедились, что при равной численности войска или незначительном преимуществе римлян Ганнибал неизменно побеждал, поэтому при Каннах они решили задавить карфагенян массой. Между тем поле предстоящего сражения позволяло развернуть в правильный порядок (описанный в предыдущей главке) не более 30-35 тыс. воинов. Чтобы ввести в бой как можно больше пехотинцев, Варрон удвоил глубину построения каждой манипулы и значительно сократил промежутки между ними. Фланги римского войска прикрывала кавалерия: правый - 2 тыс. римских всадников, левый - вдвое большее число союзников.

Построение карфагенян было гораздо более интересным. В центре Ганнибал поставил испанскую и галльскую пехоту, растянув ее в сравнительно тонкую линию, на флангах же поместил надежную африканскую пехоту в глубоком построении. По обе стороны от пехотного строя помещалась кавалерия: на левом - 8 тыс. тяжелой (испанцы и галлы под командованием брата Ганнибала Гасдрубала), на правом - 2 тыс. легкой (нумидийцы).

Битва началась атакой тяжелой кавалерии карфагенян. Сравнительно легко смяв значительно уступавшую ей численно римскую конницу, Гасдрубал обогнул римский пехотный строй и ударил в тыл кавалерии союзников. Союзники не оказали упорного сопротивления и рассеялись, преследуемые нумидийской кавалерией. Теперь можно было заняться римской пехотой, тем более что у нее в это время начались крупные неприятности.

В начале сражения Ганнибал лично повел в атаку центр своей армии, флангам же он приказал обозначать шаг на месте. В результате получился выступ в сторону неприятеля, который римляне и атаковали. Поскольку тогда аксиомой военного искусства считалась необходимость прорвать фронт противника, разделить его силы и бить их по отдельности, Варрон все свое внимание сосредоточил на атаке центра. Видя, что под яростным напором римских легионов тонкая линия галлов и иберров подалась назад, он приказал ввести в бой принципов, а потом и триариев.

Между тем отход центра был заранее спланирован Ганнибалом: увлекшись атакой, Варрон не заметил, как его войско постепенно вошло в промежуток между неподвижными флангами карфагенян. И тут тяжелая африканская пехота пришла в движение.

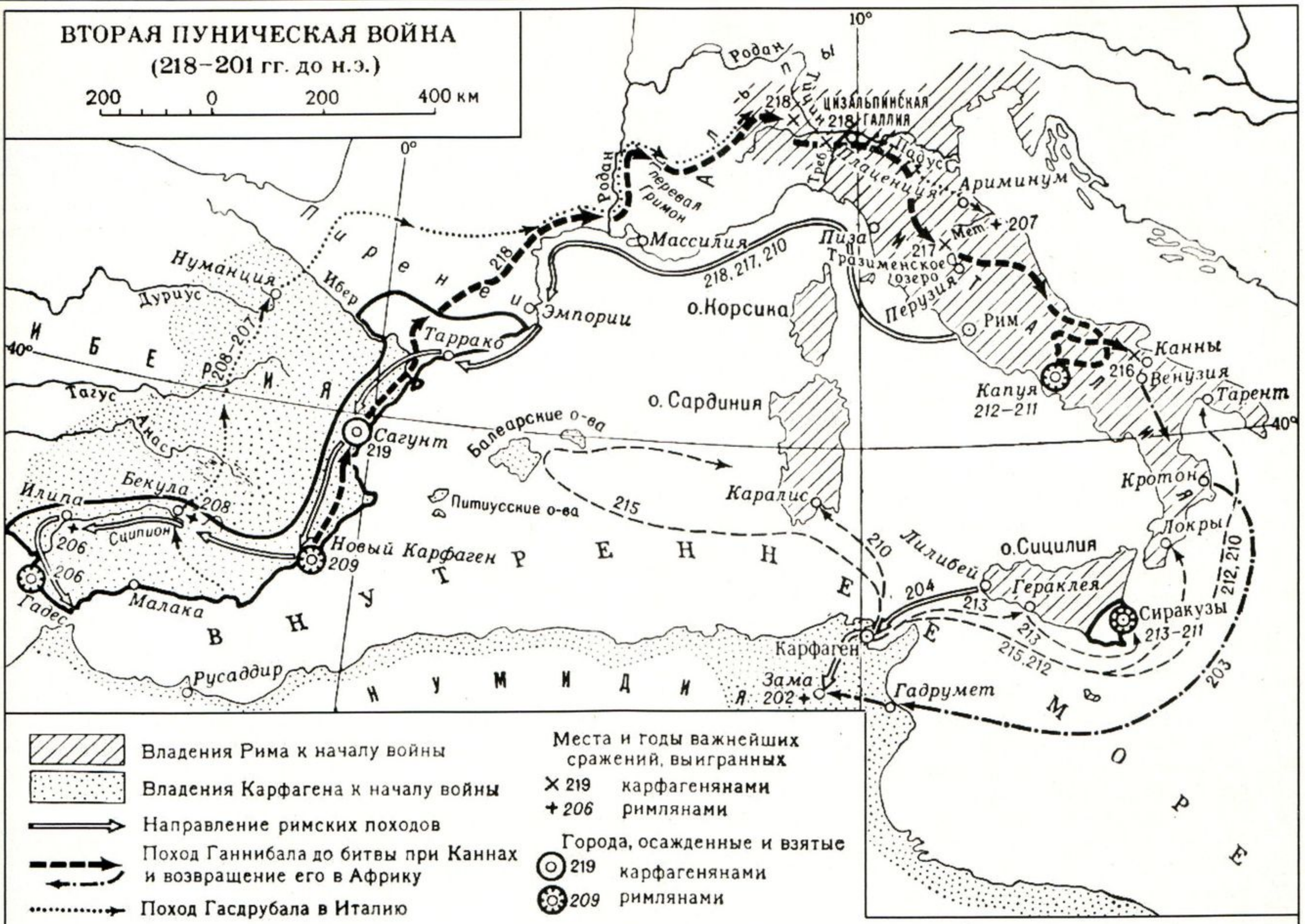
Ученые до сих пор спорят, как удалось Ганнибалу обеспечить такую синхронность действий, но факт остается фактом - одновременно с фланговыми ударами пехоты последовала атака с тыла тяжелой кавалерии. В мгновение ока отлично обученные, скованные жестокой дисциплиной римские легионы обратились в хаотическую толпу. Ни о каком управлении войсками, организованном сопротивлении не могло быть и речи - разгром был полным.

Потери римлян по разным источникам составляли от 48 до 62 тысяч убитыми и 10 тысяч пленными. Ганнибал потерял порядка 6 тысяч (тут все источники единодушны).

Но, прежде чем браться за моделирование этой битвы, давайте подумаем, в чем смысл маневра, совершенного Ганнибалом при Каннах. До него полководцы стремились прорвать фронт неприятельской армии, разделить ее на части, обратить их в бегство, а потом преследовать отступающего в беспорядке противника своими мобильными силами. Канны же показали, что гораздо выгоднее громить противника на месте, окружив его со всех сторон. Оказалось, что при этом можно меньшими силами уничтожать большие. Возьмем воздушный шарик. Объем резиновой оболочки ничтожен по сравнению с объемом заключенного в ней воздуха, точно так же и масса окружающих войск может быть значительно меньше массы окруженных. Поскольку участвуют в бою только воины внешнего ряда, примыкающие к окружающему кольцу, силы противников как бы уравниваются. Более того, окруженные лишены какой-либо свободы маневра, управление войсками отсутствует напрочь, так что все навыки совместных действий оказываются бесполезными. Ну и, наконец, следует учитывать моральный фак-

Подумаем и посмотрим

Смоделировать битву при Каннах несложно. Можно отыскать древний варгейм под названием Great Battles of Hannibal, в котором имеется соответствующий сценарий. Однако в этой игре принята не очень удачная система организации ходов, поэтому сражение развивается не совсем так, как было на деле. Гораздо интереснее попробовать воспроизвести ход этого сражения в "Легионе" или "Казаках" - там вы сможете посмотреть все в динамике.



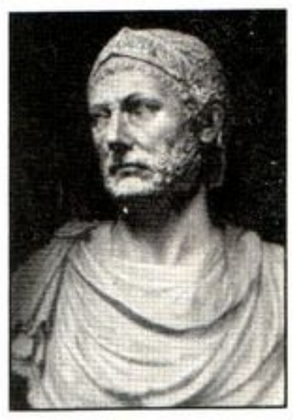
тор: когда враги со всех сторон, даже самый морально устойчивый воин почувствует себя неуютно.

Теперь о том, как именно провел битву Ганнибал. Если бы он просто начал планомерно окружать римское войско, противник быстро разгадал бы смысл его маневра и принял контрмеры. Поэтому карфагенский полководец сковал центр неприятельской армии боем и завлек ее в промежуток между своими флангами - неприятель сам сунул голову в пасть льва. Ну и, наконец, важнейшим фактором была синхронность действия тяжелой пехоты и кавалерии. Если бы одновременно с атакой флангов не последовал удар конницы с тыла, значительное число римлян смогло бы избежать окружения, и исход битвы мог бы быть совсем другим.

Удары судьбы

Несмотря на все успехи Ганнибала, Вторая Пуническая война была Карфагеном проиграна. Главную роль тут сыграла принятая Римом стратегия непрямых действий. Видя, что разбить Ганнибала им никак не удается, они решили ударить по его тыловым базам. Римский полководец Сципион (прозванный позднее Африканским) очистил Испанию от карфагенян и полностью подчинил ее Риму. Таким образом, Ганнибал больше не мог получать оттуда подкрепления, как и из ранее захваченной римлянами Галлии. Правда, после битвы при Каннах в его войско стали вербоваться представители итальянских племен, так что он мог бы продолжить свои действия в Италии.

Тогда римляне решили ударить в сердце неприятеля - в 204 г. Сципион с тридцатитысячной армией высадился в Африке и предпринял наступление на Карфаген. Ганнибал был срочно отозван из Италии и весной 203 г. отплыл на родину во главе около 8 тыс. ветеранов. Однако военное счастье явно отвернулось от прославленного полководца, в битве при Заме он потерпел сокрушительное поражение (причем силы сторон в этом бою были практически равны). После этого Карфаген был вынужден заключить мир на римских условиях.



Некоторое время Ганнибал жил в Карфагене и даже принимал участие в политической жизни, однако вскоре по требованию Рима был отправлен в изгнание. Без малого двадцать лет Ганнибал скитался по всей Ойкумене, пока не присоединился к начавшему войну против Рима сирийскому властителю Антиоху III. Однако вскоре войска Антиоха были разбиты, и Ганнибалу опять пришлось бежать от преследования римлян. В 183 г. измученный полководец покончил жизнь самоубийством. **Н**

HISTORY CHANNEL'S BATTLE OF BRITAIN 1940

Опять в бэттл

Юрий ПАШОЛОК

★ Жанр Авиасимулятор ★ Издатель Activision Value ★ Разработчик iEntertainment Network ★ Рекомендуется Pentium-III 500, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.totalsims.com/slicks/blitz_site.php

Разработка адд-онов не является чем-то из ряда вон выходящим. Если игра популярна, то грех не заработать на ней еще денег, да и поклонники будут довольны. Но есть несколько фирм, у которых совесть отсутствует по определению. Эти субъекты создают якобы новые игры, которые на самом деле являются слегка подретушированными работами минувших дней.

В мире симуляторов до последнего времени самой бессовестной фирмой являлась Graphsim Entertainment со своей серией F/A18, берущей начало с 1997 года. Но ничто не вечно: отныне сомнительная слава лидера принадлежит iEntertainment Network.

Замаскировались

Стремительно терявшая популярность Warbirds оставляла iEntertainment Network немного шансов на существование. Даже небольшая косметическая модернизация, проведенная в 2001 году (после которой игра стала называться Warbirds III), не смогла привлечь достаточного количества игроков. И вот тогда ушлые разработчики решили пойти на хитрость: "отрезая" ту или иную часть Warbirds III, они стали продавать их как отдельные игры. Первой ласточкой был танковый симулятор Armored Assault, а в конце октября появился герой нынешнего обзора, History Channel's Battle of Britain 1940.

Пусть вас не смущают заявления разработчиков о том, что это новая игра. Единственное крупное нововведение заключается в появлении полноценного режима одиночной игры. Компьютерным пилотам выдали с полки мозги десятой свежести, после чего они научились ходить строем и освоили начальные курсы высшего пилотажа. Учитывая, что в большинстве миссий схватки происходят с участием нескольких десятков самолетов, такой уровень интеллекта можно считать вполне достаточным. А в остальном - это все та же Warbirds III: не знаю, о чем думали разработчики, когда делали туториал на примере... P-38J. Ага, для битвы за Британию самое оно. Еще больше удивляет проработка ландшафта: так не делают уже давно, даже исходная игра (Warbirds III) выглядит в этом плане намного лучше.

Юмористы

По мнению iEntertainment Network, битва за Британию стартовала в момент эвакуации войск Союзников из Дюнкерка (июнь 1940 года), а закончилась в конце октября 1940 года. Именно в этот промежуток времени вписаны обе кампании (за немцев и англичан). Общее число миссий в них достигает 24. Думаете, что немало? А вот и нет: на самом деле, миссий ровно двенадцать, разница лишь в том, на какой стороне вы воюете.

Заявления о десятках самолетов оказались милой шуткой. Реально доступно всего три: Hawker Hurricane Mk.I. Supermarine Spitfire Mk.I и Bf-109E. В режиме одиночных миссий можно "порулить" эсминцем, а также пикирующим бомбардировщиком Ju-87D-5 (в серии с 1942 года). Всего в кампании можно встретить семь видов самолетов (откуда взялась цифра 40, совершенно не понятно). Да и то, что есть, проработано весьма скверно: если два года назад такие модели смотрелись вполне неплохо, то теперь ничего, кроме удивления, они не вызывают. Не меньшее удивление генерит и летная модель, полностью перекочевавшая из Warbirds III. Иначе, как примитивом, это безобразие не назовешь.

Но самое веселье вас ждет впереди во время прохождения кампании за немцев: чтобы пройти миссию, достаточно сбить два-три самолета, после чего вам вывешивают веселую табличку "Well done!". В случае с англичанами задача посложнее: необходимо настрогать все бомбардировщики в округе, причем делать это придется в одиночку. То, что в вас летит море пуль (а стрелки бомбардировщиков редко промахиваются), никого не волнует.

Летающий каток

На что надеялись разработчики, понять трудно. Обе кампании проходятся за три-четыре часа, после чего с игрой можно распрощаться. Похоже, iEntertainment Network это до лампочки: вскоре нас ждет новое творение, на этот раз по мотивам боев на Тихом океане. Приготовьте целлофановые пакетики.

Между прочим...

В отношении того, какую дату можно считать началом битвы за Англию, историки расходятся во мнении. Часть из них говорит об июле 1940 года, но более вероятной датой является 13 августа. Именно в этот день началась немецкая операция Adlerangriff, что можно перевести как "орлиная атака".

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆

4.3

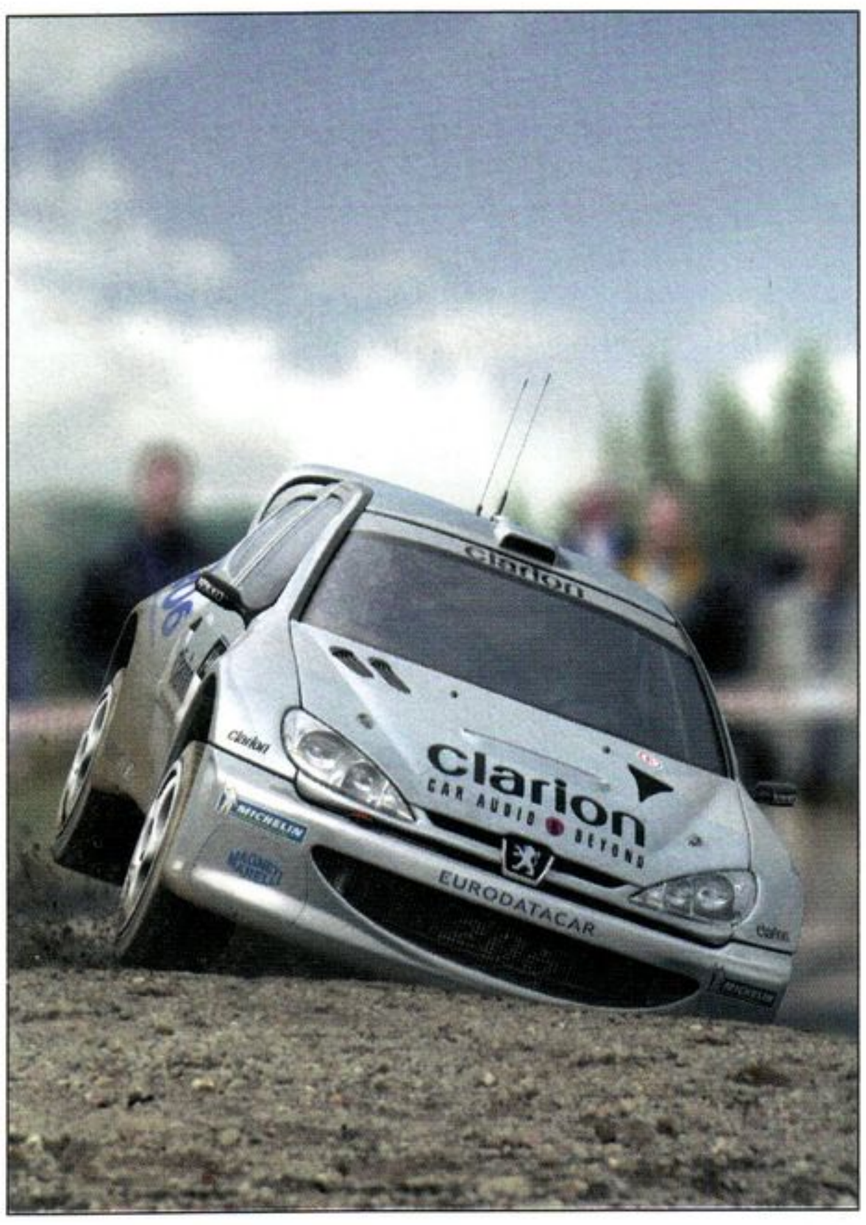
V-RALLY 3

Недоросль

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр Автосимулятор ★ Издатель Atari ★ Разработчик Eden Studios ★ Рекомендуется Pentium-III 1633, 512 Mb RAM, 3D (128 Mb)
★ Сайт игры www.vrally.com

При упоминании названия V-Rally в голове сразу вырисовывается образ игрового автомата, с радостью заглатывающего монеты доверчивых подростков. Или еще вариант – приставка Sony PlayStation, митинский рынок, конец девяностых, "компьютерные пираты", диски, болтающиеся на "скотче", а среди них (обязательно) – V-Rally. Вспоминается и компьютерная версия приставочного мега-хита, игрушка из разряда "пришел незваным, ушел незамеченным".



Но сегодня другие времена. Другие игры, другие принципы. Уже незазорно выпускать "симулятор" одновременно для консоли и компьютера, и некогда диковинное слово "порт" постепенно вышло из обращения: портированной игрой никого не удивишь, портирование сегодня – норма жизни.

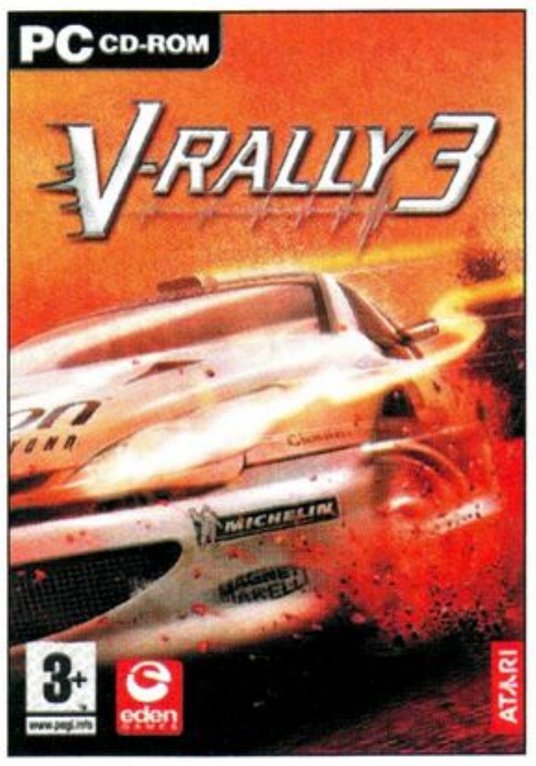
Вот раньше, года два-три назад, некий Reckless Driver начал бы статью о "приставочном пришельце" V-Rally с серии грязных обвинений и в ходе рецензирования непременно сровнял бы игру с землей, заклеймив ее каким-нибудь страшным словом из своего лексикона.

Все это в прошлом, сегодня мы будем сравнивать "порт" V-Rally с некогда непререкаемым авторитетом – представителем серии Colin McRae Rally. Слыханное ли дело? И ведь, черт побери, совсем неясно, кто кого одолеет... Неужели все действительно так плохо?

Лицензия есть!

Заставка убога, и это навевает безрадостные мысли, исчезают которые, впрочем, стремительно – стоит игроку попасть в симпатичный интерфейс. На заднем плане крутится-вертится скринсейвер, а мы тем временем блуждаем по опциям, пытаясь найти в них хоть что-то, что сумело бы привлечь наше внимание. Ищем-ищем, не находим. Зато очень скоро выявляем досадный баг, который, я уверен, сумеет на первоначальном этапе знакомства с игрой несколько расстроить любого несведущего игрока. Настройки почему-то раскиданы по всей игре. Скажем, изменить графику вы можете в самом начале, а вот выбрать раскладку контроллера – только перед ралли. Также придется возвращаться в главное меню, если графические настройки оказались неудачными. Ох, уж эти приставочные атавизмы...

В том, что касается игровых возможностей, V-Rally 3 является добротным симулятором, в организации игрового процесса которого сделан акцент на режим карьеры. Кроме него, здесь, по большому счету, ничего нет – только бестолковые разовые заезды, в которых можно лишь шапочно ознакомиться с игрой.



Очень радует тот факт, что V-Rally 3 является лицензированным произведением в вопросе автомобилей. Автопарк представлен раллийными болидами двух классов. В первом вы обнаружите автомобили с двигателем объемом 1,6 литра и приводом на переднюю ось. Ну, а второй, как полагается, целиком и полностью состоит из полноприводных турбо-монстров – самые популярные модели WRC вы здесь с легкостью обнаружите. Что касается трасс, то они являются вымышленными. Однако не стоит думать, что это как-то негативно отразилось на их качестве. Разработчики предложили нам свое видение наиболее популярных гран-при раллийного первенства: Англия, Швеция, Африка, Финляндия, Франция, Германия. Каждая трасса сугубо индивидуальна. Это касается и конфигурации треков, и покрытия, и погодных условий.

Мотивирует

Карьера начинается с процесса создания игрока. Все как обычно. Имя, национальность и так далее. Затем мы сразу оказываемся в нашем новом рабочем кабинете. Стоит ли ругать V-Rally 3 за столь явное заимствование идей TOCA Race Driver? Скорее всего, нет. Проводить время в кабинете, пусть и виртуальном, гораздо приятнее и интереснее, нежели тривиально тыкать курсором по опциям. Впрочем, тут и курсора-то нет.

Итак, вы играете роль перспективного, но все еще неопытного новичка, для которого предстоящий сезон - первый в карьере. По такому случаю в вашем электронном почтовом ящике оказывается несколько писем с приглашениями на смотрины в различные команды. Если пройдете тесты с достойным результатом, получаете право начать сезон в составе избранной конюшни. Любопытно, что каждую гоночную команду разработчики не поленились охарактеризовать по четырем параметрам, изучение которых поможет вам составить мнение о планах команды на текущий сезон, технической и материальной базе. Соответственно, чем хуже показатели, тем ниже задачи на первенство, слабее техника, возможности настройки авто-

Вздымая клубы пыли, по Африке несется чемпионский Peugeot 206 WRC!

мобиля и выбора комплектующих. Впрочем, этот момент можно скорее отнести к психологическим уловкам со стороны разработчиков: все мы понимаем, что ключ к успеху – не исходные цифры статистики, а умение конкретного игрока водить машину. Впрочем, такое внимание к мелочам все равно приятно: это один из моментов, который заставляет подключать воображение и, следовательно, глубже погружаться в атмосферу игры. Дальнейшее общение с V-Rally 3 более отчетливо выявляет желание разработчиков сделать свое детище интересным. По ходу первенства на ваш ящик приходят самые разнообразные сообщения: новости, предложения, поздравления. Появляются друзья и недоброжелатели, на некоторые письма можно даже отвечать! От того, как вы завершите очередное первенство, зависит ход вашей дальнейшей карьеры. В случае успеха вами заинтересуются сильные команды и появится возможность сделать решительный скачок вперед. В общем, создается иллюзия живущего своей жизнью виртуального мира, в котором наша персона находится далеко не на самом последнем месте и постоянно имеет шанс заявить о себе во всеуслышание. Именно отсюда берет свое начало мотивация, которая по мере того, как вы играете, благодаря победам и поражениям лишь растет, делая время общения с игрой занимательным.

Признаться, я с опаской относился к тому, как в V-Rally 3 будет реализован режим соревнований. Чего доброго, заставят гоняться с оппонентами по кольцевой трассе – от приставочных игр можно ожидать любого подвоха. К счастью, страхам не суждено было сбыться – первенство тут нормальное, вполне ралийное. Определенно, уровень симуляторов "оттуда" растет на глазах.

Осталось разобраться с физикой, и тогда все встанет на свои места. Впрочем, V-Rally 3 можно начинать хвалить уже сейчас – за отлично проработанную карьеру и нормальные правила.

Зимние просторы Швеции. Как ни странно, но управлять машиной проще всего на снегу...

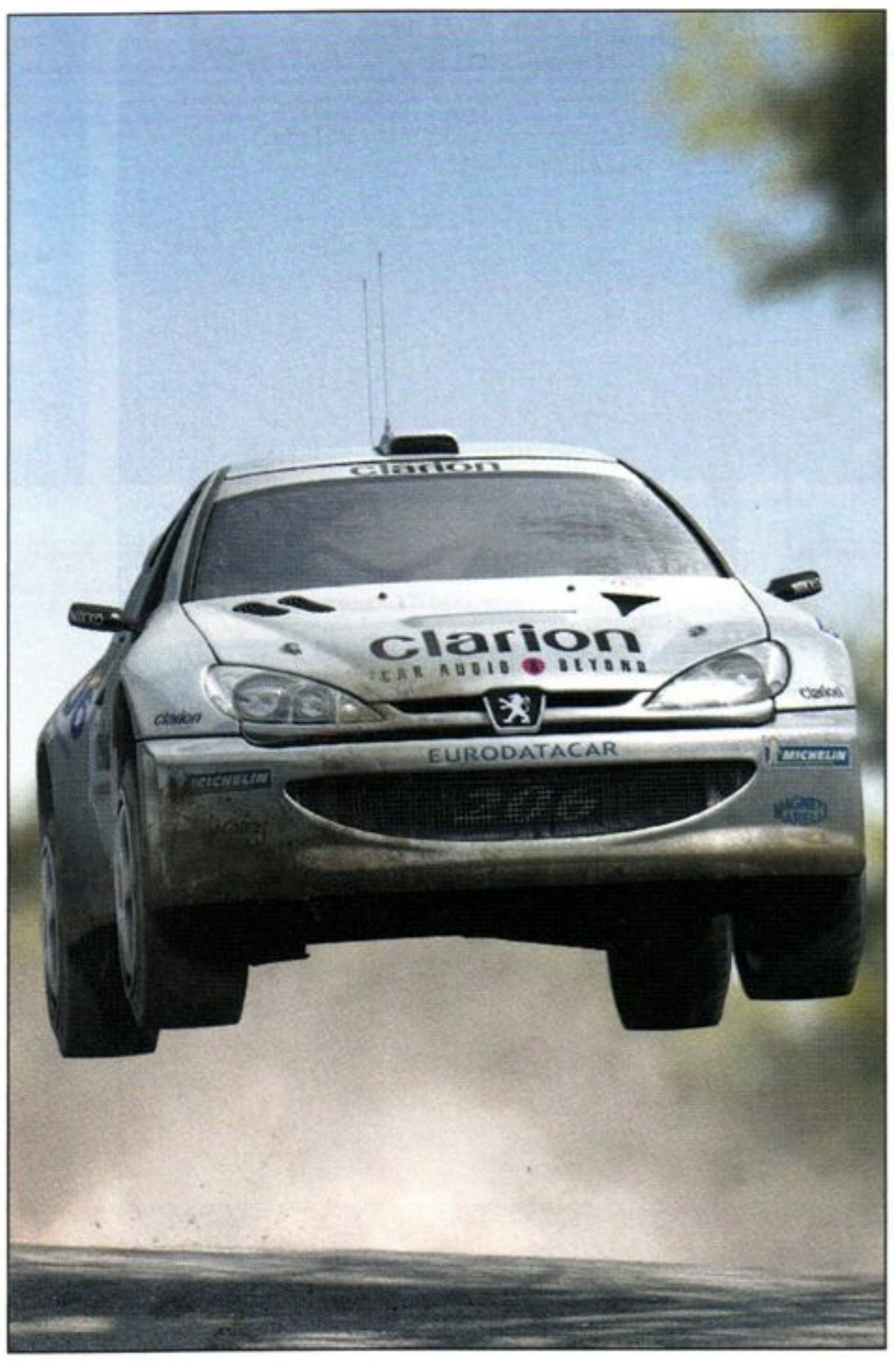
Итак, о физике!

Если вспомнить прошлое, то предыдущие серии V-Rally имели ярко выраженный аркадный подтекст. Легкое управление, глубокие заносы с поводом и без, огромные скорости. Выходя с новым произведением на компьютерный рынок, разработчики решили сменить направление дальнейшего развития и попытались "подтянуть" бренд по всем параметрам. Что из этого вышло, вы узнаете совсем скоро.

Думаю, применительно к физике очень хорошо подойдет описательный метод повествования. Вот как все было. Первый старт я принял на переднеприводном 1600-кубовом "Ровере". Тапка в пол – поехали! Побуксовав некоторое время, машина набирает ход, и мы подлетаем к первому виражу. Штурман отдает вполне внятные и своевременные команды (вообще, нареканий к работе напарника на протяжении всей игры почти не возникало). Пробуем рулить, и сразу же проблемы. На ровном месте! Машина излишне чувствительно относится к сигналам, поступающим с контроллера. Она ведет себя на дороге (вне зависимости от типа покрытия) очень нервно и крайне непредсказуемо. Кажется, что движение всегда происходит по льду, настолько легко автомобиль ложится в занос! Выводится он из него тоже элементарно. Но вот незадача: вместо того, чтобы ехать по прямой, машина начинает скольжение в противоположную сторону! Пробуем вернуть ее на прямую – и ситуация повторяется. Ладно, давайте залезем в опции и уменьшим чувствительность клавиш. Теперь поведение машины можно охарактеризовать как "тотальное отупление". Автомобиль с существенным опоздание реагирует на команды, но при этом не желает ехать по прямой, постоянно шарахаясь из стороны в сторону. И тут впервые вспоминается "макрей" с его идеальной формулой – "сел и поехал". Как вели себя болиды там! Просто идеально и стопроцентно предсказуемо по сравнению с V-Rally 3. А сколько удовольствия доставлял сам процесс руления... В общем, прокол по части управления настолько явный, что приходится буквально заставлять себя играть дальше. Привыкать, для того чтобы адекватно оценить то, как ведет себя автомобиль на трассе.

На первый взгляд, физика в чем-то правдоподобна. Необходимо тормозить, сбрасывать скорость, слушать штурмана, а не тупо нестись вперед. Однако, глядя на то, как мечется автомобиль по трассе, какие внезапные и непонятные телодвижения он совершает, на игру начинаешь смотреть совсем иначе. Не как на симулятор, а как на аркаду, у которой намеренно усложнили управление и несколько исказили физику. Чтобы было сложнее играть. И никого не волновало, что "сложность" в данном случае совсем не является синонимом слова "реализм". Банальный пример. Hairpin, шпилька,

"Все время в боковом скольжении!" - к сожалению, это девиз физической модели игры



Великолепная детализация трасс!

которую, в общем, стоит проходить с ручником. Здесь нет такой необходимости. Машина и так способна закрутиться внутрь поворота. А если вы по ошибке дернете стояночный тормоз, последует резкий разворот - V-Rally 3 живет по своим собственным правилам.

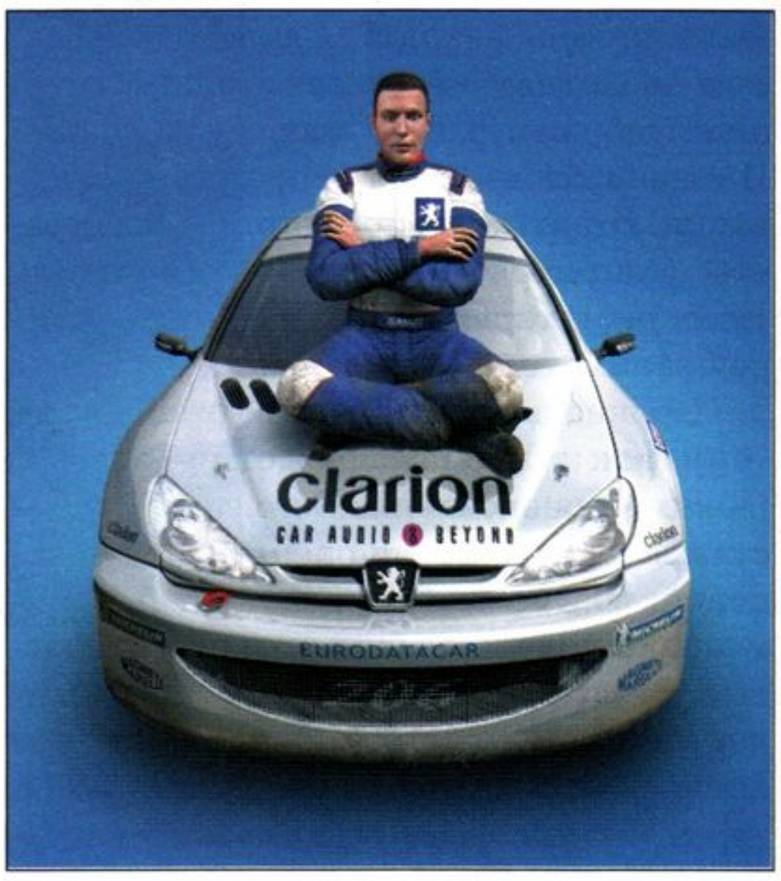
Не все гладко и с моделью повреждений. На первых порах кажется, что она сурова и реалистична. По крайней мере, она относится к ошибкам игрока гораздо жестче, чем "коллега" из CMR3. И это заставляет осторожничать, ехать сдержанно. Но очередной контакт лоб в лоб с деревом не приносит никаких повреждений, а такой же удар через два километра "зарубает" тормоза, коробку и двигатель. Где логика, господа разработчики? Впрочем, за повреждения игру все же стоит похвалить. Реализация и впрямь достойная, даже несмотря на хромающую визуальную часть.

В целом, тандем "физика-управление" в V-Rally 3 получился слабый. Управлять машиной непросто, да и ведет она себя как-то неправильно. Проводить настройки перед гонкой также не обязательно. Ремонт не напрягает вовсе – за полчаса можно починить все. Естественно, если ездить по ДОПам более-менее аккуратно.

Странноватый середняк

А вот графику V-Rally 3 можно смело хвалить. Модели машин ладные, присутствует вид от первого лица. Трассы красивые и разнообразные. Качество текстур вполне на уровне. Не хромает и быстродействие. Понравилось освещение и реализация погодных эффектов. Все на очень уверенную "четверку" с плюсом.

А вот со звуком все не так хорошо, как хотелось бы. И основную претензию надо предъявить звучанию моторов. Очевидно, что звук сгенерирован. К сожалению, сделано это из рук вон плохо.



Получилось невнятное монотонное жужжание. Как уж тут не вспомнить рык движков в CMR3, то, как там завывали турбины!

По совокупности качеств V-Rally 3 – крепкий середняк. Продвинутая карьера оказывается изрядно подпорченной странным управлением и чудаковатой физикой. Приходится привыкать, стараться не вспоминать о том, как это было в "макрее". И вы знаете, через некоторое время игра начинает умеренно радовать. В общем, посоветовать ее можно только завзятым поклонникам ралли для пополнения личных коллекции. Остальные потеряют совсем немного, пропустив это творение.

И еще хочется отметить, что серия V-Rally стоит на правильном пути. Пытается стать симулятором. Получается пока не очень, но ведь в будущем все может измениться. Ведь не думали же мы в конце девяностых, что будем сравнивать V-Rally 3 с CMR3, не зная, кто окажется первым.

Н

Предстартовое волнение? Только не в V-Rally 3!

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

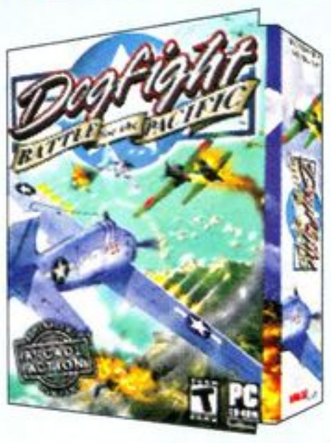
6.7

Собачьи бои над океаном

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Долетай
До седьмого неба
Я тебя там встречу
Катя Лель. "Долетай"

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Акелла, ValuSoft** ★ Разработчик **InterActive Vision** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1600 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт игры **pc.iavgames.com/pw2** ★ Русское название игры **Ударная Эскадрилья: В небе над Тихим**



Перл Харбор эксплуатируется игроделами в хвост и в гриву. Особенно хороши в этом контексте две темы - морская и авиационная. Но морскую тему развить могут разве что японцы, потому как не хотят американцы лишнего напоминания об ошибках. А вот самолеты - то, что доктор прописал.

Вчерашние студенты рвутся в бой

Повествование ведется от лица бывшего выпускника летной школы, которого сразу со студенческой скамьи бросили в бой. Примечательно то, что все брифинги перед миссиями оформлены в виде дневника нашего героя, который волею командования был отправлен в тихоокеанский регион. Как нам известно, до определенного момента в этом районе было очень спокойно, пока не вмешались японцы. И поскольку в каждой войне есть минимум две стороны, то и проходить игру придется за обе.

Игра сделана в ярко выраженном аркадном стиле, но, что удивительно, это совершенно не напрягает. От пилота тут требуется лишь одно - подлететь к определенной точке и завалить пару-тройку (чаще - больше) врагов. Иногда это корабли, в таком случае используется торпедоносец, иногда - вражеские самолеты, но чаще всего - и то, и другое в комплекте. Взлетать и садиться за вас будет сама игра, вы можете спокойно пропустить эти заставки. За каждую выполненную миссию дается определенное количество очков, которые можно потратить на апгрейд своего самолета. Система, смешная для боевых симуляторов, действует должным образом в аркаде.

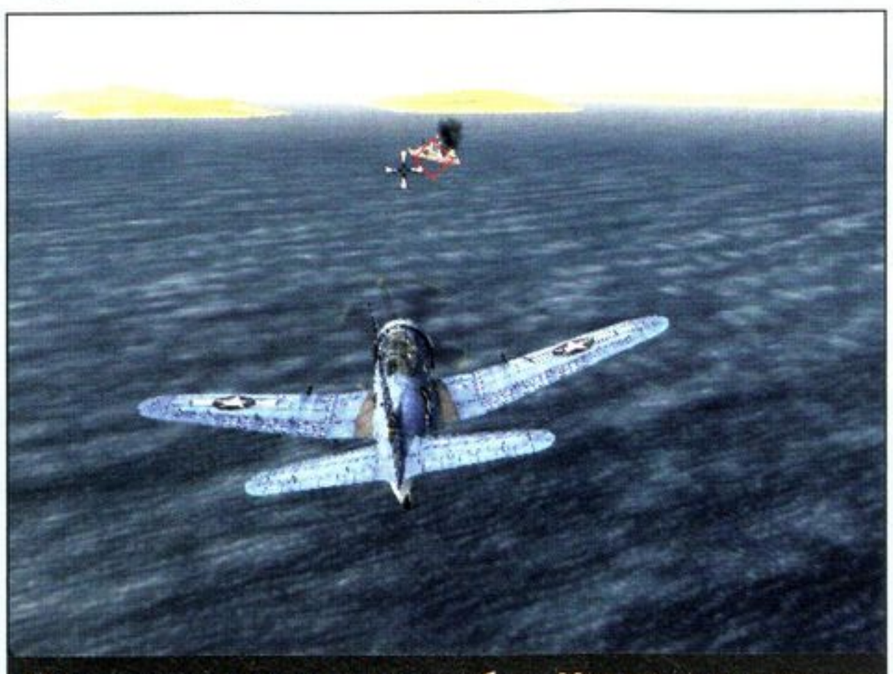
Фича на фиче

Летательных аппаратов в игре два, и для каждого из них - свои апгрейды, которые дают ощутимую прибавку к боевым или летным характеристикам. На каждый уровень тратится все большее количество очков, поэтому придется потрудиться, чтобы их заработать. Должным образом проапгрейженный самолет становится страшной силой в борьбе с оккупантом (каждый со своим): пушки стреляют сильнее, самолет может практически зависать в воздухе и так далее. Управление сводится к двум осям джойстика, нельзя заложить крен больше сорока пяти градусов и тангаж более восьмидесяти, так что забудьте про бочки и петли. Аэроплан ни при каких обстоятельствах не теряет скорости - рулите в свое удовольствие. При крутом пикировании можно услышать знакомый нам вой, но от этого режим полета не изменится ни на секунду. Компьютер говорит, куда целиться, вынося крестик упреждения, а на малых скоростях сам выпускает закрылки. Упасть совершенно нереально. Ну и все остальное в таком же духе. Но, несмотря на эти недостатки (фичи?), игра проходится просто на ура, внося приличное разнообразие в скучную жизнь хардкорного пилота.

Визуальные модели самолетов исполнены на высоком уровне, они в меру круглые и неплохо раскрашены, как наши, так и вражеские. К слову сказать, вся игра выглядит очень даже прилично. Яркие краски пейзажа приятны, и глаз совершенно не устает. Отдельное спасибо хочется сказать разработчикам за воду. Конечно, это не пиксельные шейдеры, но океан выглядит весьма привлекательно, вода в меру прозрачна, на небольших глубинах видно дно, которое к тому же не очень однообразно. Неплохо смотрятся взрывы, как на воде, так и на земле. В общем, если бы графику подработать еще хотя бы чуть-чуть, то на базе движка можно было бы писать очень даже неплохие игры.

Казнить нельзя помиловать

Лично на меня игра произвела должное впечатление. И именно благодаря своей аркадности. Каждая миссия проходится в пятиминутный промежуток времени, но их много. Графика особо не блещет, но и не пугает. Звук в игре приличный, особенно интересно слушать, как орут японцы, когда их обстреливаешь. Не знаю, по-японски это или нет, но антураж создается соответствующий. В общем, запятую в заголовке этого абзаца ставьте сами. А по большому счету игру можно пройти пару-тройку раз, совершенно не напрягаясь и не отвлекаясь ни на что другое. Она этого заслуживает. **Н**



Моя первая атака на корабль. Наверное, с этого и началась война

После такого вылета мне положено сто грамм

Это называется "один на один". С флотом

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

5.6

Ждали большего

Владимир ЧАПЛЫГИН

Алло, да, последняя минута,
Один-один, но мы играем круто.
Если такая будет дальше игра,
Мы сезон пройдем на ура.
Сергей "Шнур" Шнуров

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Black Box, EA Sports ★ Рекомендуется Pentium IV 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D (128 Mb)
★ Сайт игры www.fifafootball2004.ea.com

Предупреждаю вас заранее, данную статью ваш покорный слуга пишет под впечатлением от феерического гостевого стыкового матча российской сборной с валлийцами. Настроение замечательное, положительные эмоции заполнили душу по самые края и расплескиваются из стороны в сторону даже при малейшем мысленном касании стенок столь своеобразной емкости. Мы на чемпионате Европы 2004! А еще так и подмывало в качестве эпиграфа взять ставшую уже знаменитой фразу автора победного гола Вадима Евсеева, которую он с благородным остервенением многократно бросал в адрес вражеских трибун сразу же после финального свистка, направляясь с сияющей от радости российской командой в раздевалку.

Впрочем, это футбол реальный. Красивый и, если быть до конца честным, неожиданный, за который по навигаторской шкале следует поставить нашей сборной не менее девяти баллов. С виртуальным футболом, как ни странно, дела обстоят несколько хуже. Итоговый рейтинг - лишь 8,3. И это с учетом того, что в нынешнем расположением духа хочется выдавать исключительно высокие оценки.

Бьет по глазам

Первое, что попадается на глаза после загрузки игры и просмотра стартового видеоролика, - это значительно измененный интерфейс. Увы, новый дизайн всевозможных меню оказался значительно хуже своего прошлогоднего собрата. Мало того, что некоторые подразделы переполнены кучей ненужной информации, так еще она отвратительно скомпонована. Например, по традиции перед началом каждого матча в отдельном окне вывешиваются стартовые листы соперничающих команд, но почему-то в кадр попадают лишь первые девять футболистов, а ради уточнения фамилий оставшихся двух игроков приходится прокручивать список вниз.

Вроде бы сущий пустяк, небольшой огрех, мелочь, а раздражает капитально.

Итак, вначале вам предлагают сыграть товарищеский матч, провести тренировку для своих подопечных или же окунуться в полноценный сезон в режиме карьеры. В первом случае вы попросту выбираете понравившуюся команду и с любым из соперников на радость зрителям гоняете мяч по полю. Оставшиеся два варианта заслуживают отдельного разговора.

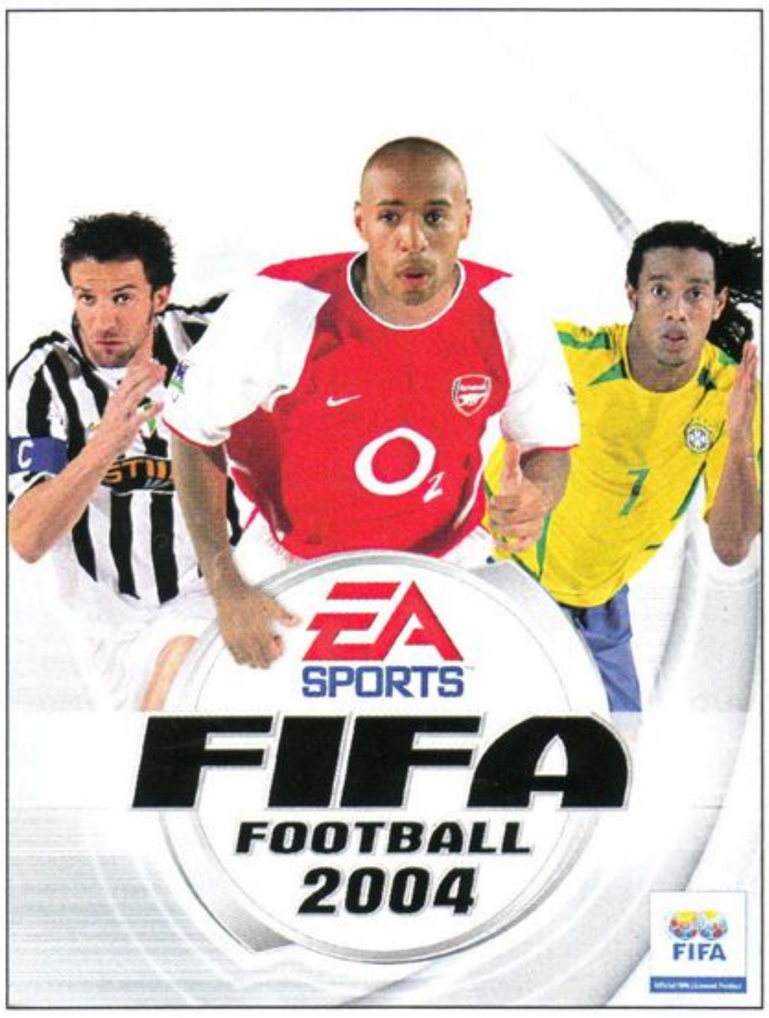
О пользе регулярных тренировок

Наконец-то в сериал FIFA Football вернулись полноценные тренировки, где вы, не оглядываясь на результат, можете отточить до блеска исполнение стандартных положений или попрактиковаться в двухсторонке. Кстати, в этом году штрафные и угловые удары преобразовались до неузнаваемости. Мяч можно подать на ближнюю или на дальнюю штангу, закрутить по дуге вдоль ворот или, наоборот, по уходящей от ворот, а также забросить на какого-то определенного игрока вашей команды.

Если же вы сподобитесь пробить штрафной, то вам придется пройти через довольно сложную операцию, поделенную аж на четыре этапа. Зато, если все сделано правильно, мяч неминуемо затрепыхается в сетке.

Докажи всем свой тренерский талант

К сожалению, в герое этих страниц режим карьеры оказался не столь глубоким и продуманным, как Dynasty Mode в NHL 2004. И вроде бы все включенные в игру классические элементы футбольных менеджеров устроены по делу: клуб заключает с вами контракт на пять лет и вы вольны переделывать его хозяйство по своему усмотрению. Тут и достаточно подробная статистика



по каждому игроку, и купля-продажа своих подопечных только во время трансфертных окон, и накапливание очков престижа, которые впоследствии можно потратить на трансферты, физическую или индивидуальную подготовку. В начале сезона вам выдают тысячу таких очков, остальные же приходят к вам с победами. Например, вы можете взяться за средненького со всех сторон молодого футболиста и за два сезона увеличить его первоначальные показатели на 15-25 процентов, после чего удачно продать своего питомца в другой клуб.

Разумеется, существует разница между футболистами, выставленными на трансферт, и игроками, сидящими на

Александр Кержаков в борьбе с ирландским защитником

контракте. За первых вы платите только их истинную цену, а за вторых, помимо этого, из кассы приходится выкладывать сверху по несколько сот тысяч виртуальных долларов. Иногда, если речь идет о звездах первой величины, счет идет на миллионы.

И еще одна немаловажная деталь. Лига Чемпионов и Кубок УЕФА теперь не доступны в главном меню. Попасть в еврокубки суждено только из режима карьеры. Может случиться так, что за пять лет пребывания у руля какой-то замшелой команды вы, болтаясь между вторым и третьим английским дивизионом, так и не сможете громко заявить о себе. Зато как же здорово с чувством гордости осознавать, что ты взял команду из самых низов и вместе с ней прошел столь длинный путь к славе от начала и до конца.

Лепота

После того, как проведете на поле несколько полноценных минут, вы сделаете для себя вывод, что популярный спортивный сериал стал еще реалистичнее. Чуть повыше "силы удара" разместилась шкала, указывающая на усталость футболиста. Кстати, теперь отыграть весь матч одним и тем же составом нереально. Игроки выдыхаются и под конец буквально еле волочат ноги, так что, как воздух, нужны своевременные замены.

Усовершенствованная система пасов отныне позволяет делать точные дальние передачи-забросы на ход своим нападающим на 30-40 метров. Причем с такого же расстояния при определенном стечении обстоятельств можно попробовать нанести разящий удар по воротам.

Игровой процесс больше не скатывается к банальным попыткам пробиться через центр и фактически закатить мяч в ворота противника, выстрелив из пределов штрафной площадки. Искусственный интеллект оппонента больше не позволяет себе пропускать подобные выпады. Приходится сокращать число коротких передач и быстро играть в одно касание, а еще, как в реальной жизни, надо прибегать к услугам фланговых "бегунков", тем самым растягивая оборону соперника.

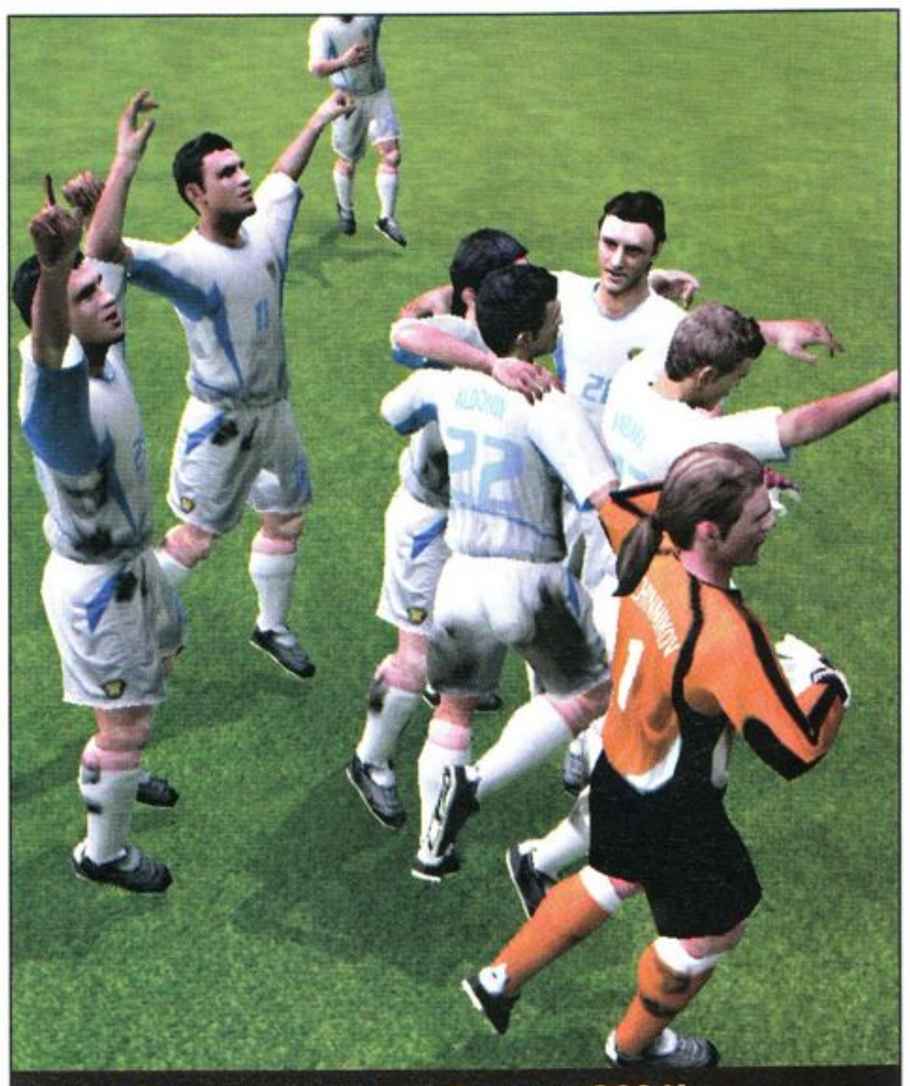
В угоду реалистичности игроки стали больше фолить. Причем четко прослеживается разница между грубым нарушением и тактическим фолом. Если раньше свисток судьи звучал только в том случае, если вы исполняли подкат, то теперь достаточно в неподходящий момент нажать на кнопку отбора "D", как игра будет тут же остановлена. Дело в том, что виртуальный арбитр очень четко трактует правила. Даже если вы играли в мяч и лишь слегка задели ноги соперника, вас ждет неминуемое наказание.

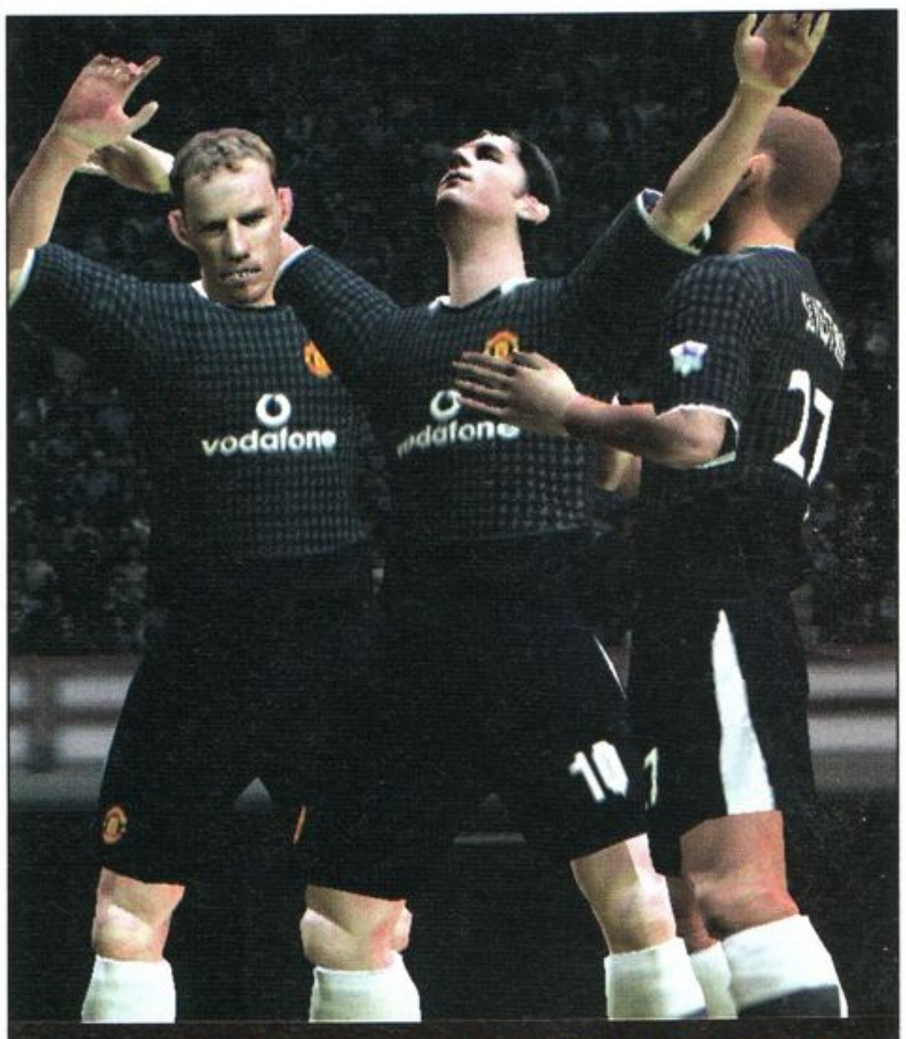
Не следует забывать о подстраховке, так как теперь исполнявший подкат футболист уже не сможет моментально вскочить на ноги и что есть мочи рвануть за мячом. Бедолаге необходимо время, чтобы подняться и найти в себе силы побежать дальше. Со стороны подобные картины смотрятся настолько реалистично, что ощущаешь себя не сидящим за экраном монитора геймером, а эдаким всемогущим стариком Хоттабычем, который, расположившись поудобнее на трибуне, управляет умами бегающих внизу футболистов.

Движение - жизнь

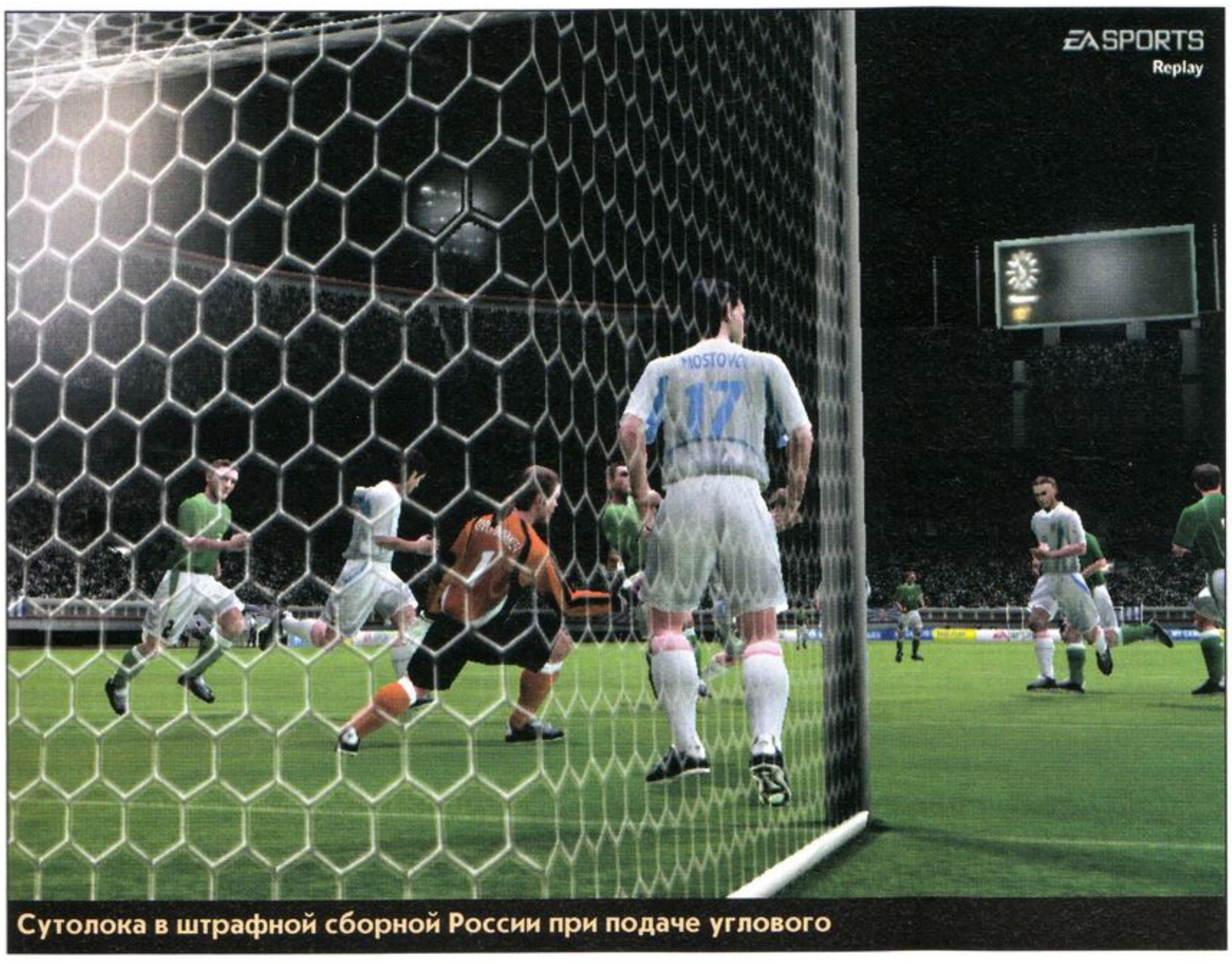
Гвоздь программы - специально созданная технология organic player animation. Если не вдаваться в мелкие подробности, то общее предназначение данного изобретения сводится к тому, чтобы состоящие из нескольких фаз движения футболистов на поле выглядели бы максимально реалистично, то есть все должно не дергаться, а наоборот, течь плавно.

Получив точный пас, игрок на фланге сначала аккуратно перекладывает мяч под рабочую ногу, после чего делает несколько неспешных шагов в сторону ворот соперника. Заметив вражеского защитника, он резко ускоряет шаг, плавно переходящий в спринтерский бег. Несколько финтов, еще одно ускорение, плавное замедление и выверенный навес в штрафную площадку. Все это настолько органично, что даже и не вспоминаешь, что год назад подобные действия смотрелись слегка аляповато. От былых промашек по части реалистичности движений футболистов не осталось и следа.


Мы едем на чемпионат Европы 2004!



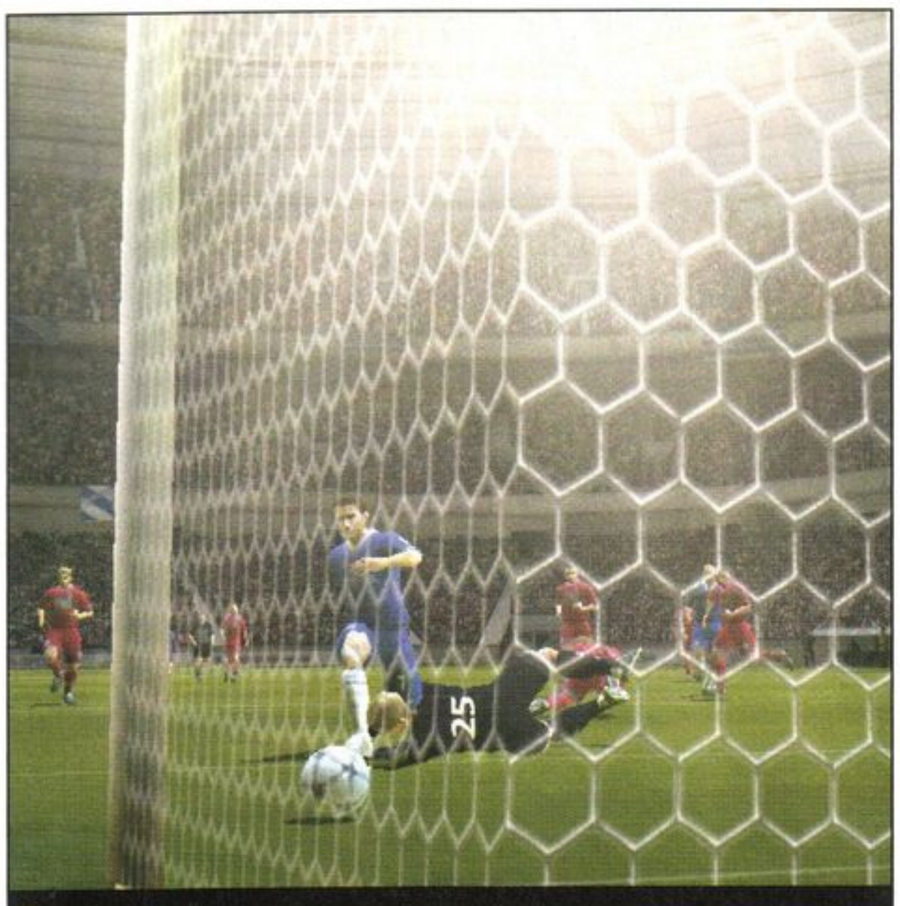
Знаменитая троица из "Манчестер Юнайтед" празднует забитый мяч



Сутолока в штрафной сборной России при подаче углового

Когда солнце в радость

Как всегда, в области графики программисты EA Sports впереди планеты всей. На этот раз к числу новомодных визуальных наворотов добавились две фичи. Во-первых, в отличие от прошлогодних серий, к концу матча форма футболистов не остается кристально чистой, а в зависимости от погодных условий, правдоподобно пачкается. Иногда все обходится банальной пылью, а бывает, что игроки вываливаются в липкой грязи по самые уши. Во-вторых, огромное яркое, слепящее глаза солнце, пришедшее к нам на экраны мониторов вместо так называемого эффекта линзы. Виртуальный оператор так и норовит забежать с



Вратарь играл против солнца и прозевал выход один на один

камерой за ворота, чтобы показать своим благодарным зрителям столь потрясающую красоту. Причем с каждым новым матчем нам демонстрируют не одну и ту же стандартную картинку, а все время придумывают что-то новенькое.

Единственный неприятный момент - это визуальная сторона матчей, когда между собой встречаются знаменитый клуб и какая-то средненькая команда. Уж дюже сильно видна огромная разница в качестве текстур на фоне внешнего вида звездных футболистов и вылепленными на скорую руку простыми спортсменами. На первых программисты явно не жалели полигонов. С точностью переданы даже мельчайшие детали. А вот вторая категория не блещет индивидуальностью: за основу берется тот или иной тип лица, после чего на голову нахлобучивается прическа - все, футболист готов.

Заслуженные десять баллов

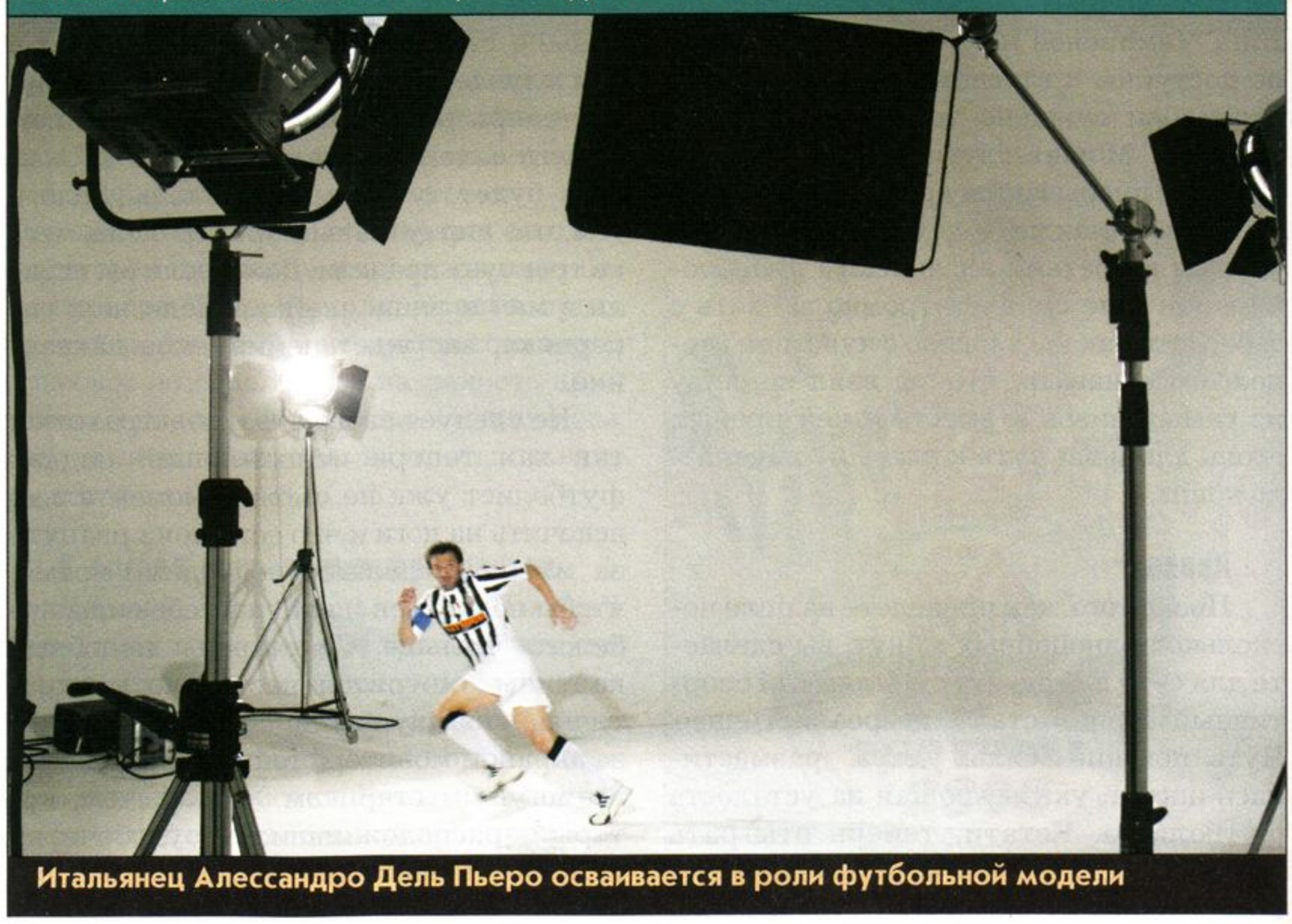
Уж что-что, а никаких претензий нельзя предъявить к звуковому оформлению. В FIFA Football 2004 музыкальная сторона оказалась выше всяких похвал. Почти каждая страна представлена в игре одним или двумя треками разных стилей. География настолько разнообразна, что искренне удивляешься, как столь органично вместе могут ужиться транс и бразильская босса-нова.

Не подкачали и все время остающиеся за кадром комментаторы Джон Мотсон и Элли МакКоист. Заранее заготовленных длинных фраз стало меньше, а импровизации больше. Иногда эта парочка может позволить себе даже рассмеяться в прямом эфире, причем по делу, а не на пустом месте.

Наконец, шум стадиона. На многотысячниках рев трибун заглушает все на свете: фанатские речевки, гул, дудки, подбадривающие песни. Посетители маленьких уютных стадионч иков из низших дивизионов частенько не в состоянии перекричать даже проезжающий где-то поблизости автотранспорт.

Между прочим...

Издательство Electronic Arts, как и год назад, решило поместить на обложку игры сразу трех спортсменов. На этот раз контракты были заключены с Тьерри Анри ("Арсенал"), Алессандро Дель Пьеро ("Ювентус") и новичком испанской "Барселоны" Рональдиньо. По поводу недавно заключенного выгодного рекламного контракта маркетинговый директор отметил: "Тайтл FIFA Football - это лучше всего продающийся по всему свету спортивный сериал. Мы очень рады работать с тремя выдающимися мировыми футболистами".



Итальянец Алессандро Дель Пьеро осваивается в роли футбольной модели

Золотой гол

Обвинить разработчиков в отсутствии желания сделать классный спортивный симулятор рука не поднимается. Даже после беглого просмотра игры понятно, что сотрудники EA Sports не сидели сложа руки и в определенных компонентах добились большого успеха. Как всегда, на высоте графическая составляющая. Наконец-то, пожалуй, со времен выхода FIFA 99, приятно слушать звуковое оформление. Причем, как голоса комментаторов, так и музыкальное сопровождение. Чуть позже понимаешь, что канадцам удалось сбалансировать ритм виртуальных футбольных матчей, еще на один шаг приблизив по своей сути изначально аркадный геймплей к тотальному реализму.

Увы, промахи в области интерфейса, местами невнятные статистические данные или же их полное отсутствие по многим клубам Восточной Европы и некоторым сборным, а также окончательно не доведенный до ума режим карьеры заставляют нещадно вычитать заветные баллы из итоговой оценки. Но это не беда. Главное то, что в FIFA Football 2004 хочется играть подолгу, непрерывно, запоями. Достойное продолжение серии. На данный момент, пока еще не вышел Pro Evolution Soccer 3, перед нами лучший футбольный симулятор.

На повторе наглядно и подробно поясняют, как был забит гол

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.3

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Водные процедуры

Reckless_D

★ Жанр Симулятор серфинга ★ Издатель Activision ★ Разработчик Treyarch ★ Рекомендуется Pentium-III 1666, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.treyarch.com/ourgames/kellyslaters

Мы очень долго твердили о том, что EA Sports безраздельно царствует в жанре спортивных игр и конкурентов у компании нет и не будет. Велика империя, и мало найдется фирм, которые могут ей хоть что-то противопоставить. В целом, это, конечно, соответствует действительности. Но только в том случае, если, говоря о спорте, мы имеем в виду классические его проявления - футбол, баскетбол, хоккей... Здесь EA Sports - впереди планеты всей, и противников у нее реально не существует. Однако стоит обратить внимание на молодые, но уже сверхпопулярные экстремальные виды спорта, как станет ясно, что тут EA Sports просто нечего сказать. Зато из тени выходит другая мощная фигура, и имя ей Activision!

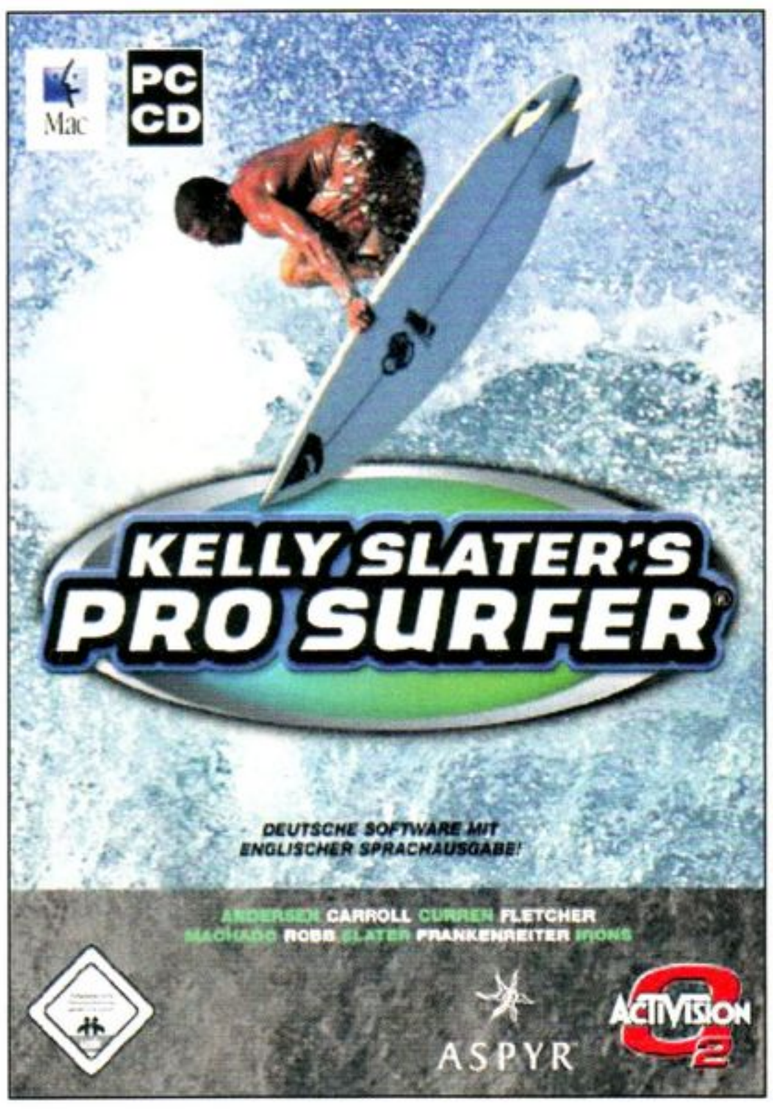
Игровой гигант Activision уже несколько раз осчастливливал игроков симуляторами экстремальных видов спорта, последний из которых не так давно был нами протестирован и оставил самые приятные воспоминания. Как вы поняли, речь идет о Tony Hawk's Pro Skater 4. Великолепная игра, отлично сбалансированная и интересная. И вот перед нами очередное развитие экстремальной темы. И тут надо заметить, что Activision не просто почивают на лаврах, выпуская продолжения хитов, но и довольно мощно продвигают вперед весь жанр в целом. Ведь создать симулятор серфинга, который имеет в своей основе воду (субстанцию, столь нелюбимую всеми без исключения программистами, о которую в разное время обидно "спотыкались" даже самые именитые компании), - это настоящий подвиг. Подвиг вдвойне - первым же ходом установить "золотой" стандарт, выпустив игру, практически безупречную по всем параметрам.

Келли и компания

Келли Слейтер - гуру и бог современного серфинга. Шестикратный чемпион мира - эти три слова позволяют ставить его в один ряд с самыми яркими звездами любых спортивных дисциплин. Участие этого человека в разработке - самое непосредственное. Дело не обошлось фотографией на обложке и именем в названии. Если хотите, виртуальный образ Слейтера живет в игре, являясь нашим постоянным партнером. Сначала - в длинном и непозволительно романтическом вступительном ролике, который почти заставляет прослезиться и до глубины души проникнуться поэзией волн и бесстрашием людей, их укрощающих. Затем - в своем кораблике, что плавает в режиме карьеры по всей ширине (и длине) мирового океана, являясь нам и домом, и спортивной базой. Домом, который построил Келли. Разумеется, не без помощи талантливых программистов из Treyarch.

Традиционно для Activision в новой игре засветились еще несколько профессионалов серфинга. Самые известные - Rob Machado, Kalani Robb и Lisa Andersen. Ну, а всего в игре восемь реальных серферов! Гуд! Плохо, что морда лица выполнена нормально лишь у господина Слейтера. Остальные либо обгорели по пути из Африки в Японию, либо болеют страшной болезнью. Иными словами, сделаны по остаточному принципу. Ругаю игру, пока есть возможность.

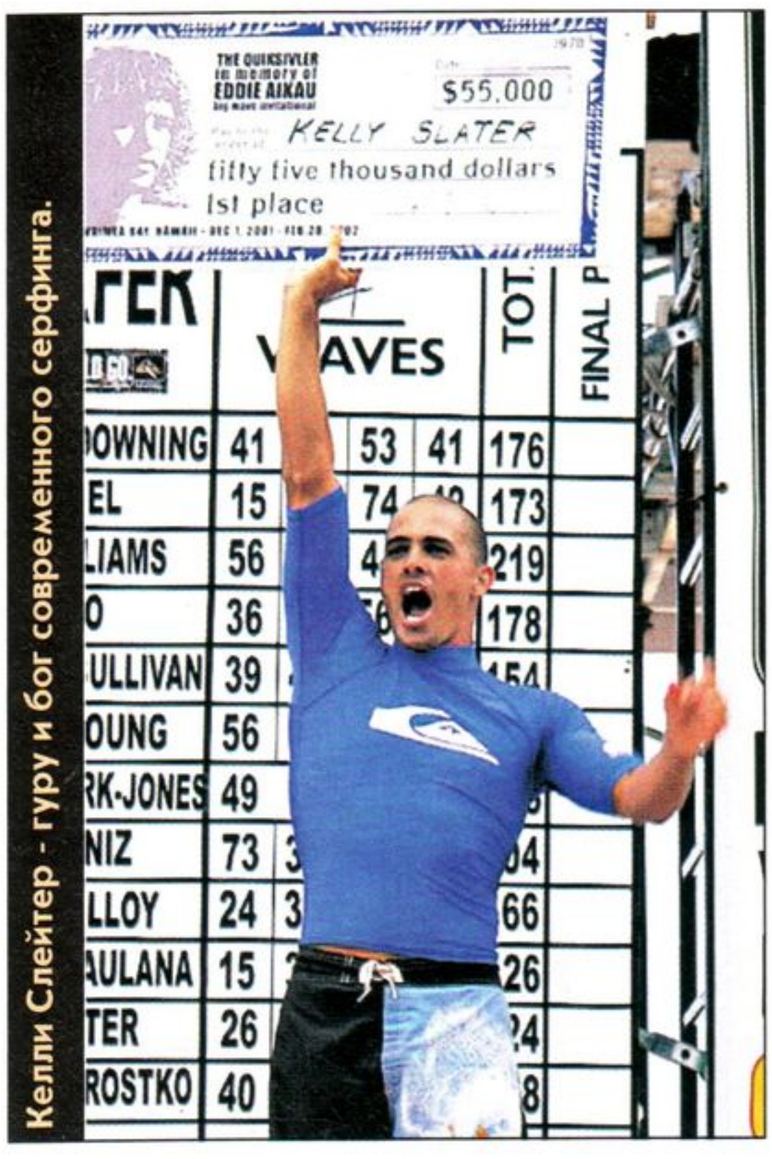
Здесь же позволю себе коротко пробежаться по остатку "матчасти". Что есть? Ну, конечно же, все, что есть - лицензированное. Это важно. Доски, экипировка, спонсоры - без дураков! Есть еще корабль, но о нем позже. Ну, тридцать уровней развития - это банально. Хотя, в



принципе, радует. Несколько пляжей на всех уголках планеты, каждый - со своими волнами, погодами и особенностями. Вообще, признаюсь, что мир Kelly Slater's Pro Surfer меня поразил. Детальная проработка мелочей, каждый пляж - это не просто индивидуальность, это совершенно иное настроение, оригинальный во всем антураж! Браво!

Главный вопрос

В свете того, что серии игр от Activision с построенными по одинаковому принципу названиями "Чей-то Pro Кто-то № Такой-то" всегда отличались отличной проработкой, лично мне было очень интересно посмотреть на то, как в Kelly Slater's Pro Surfer реализована вода. Ведь так сложна, зараза, стольких программистов пообло-



Келли Слейтер - гуру и бог современного серфинга.

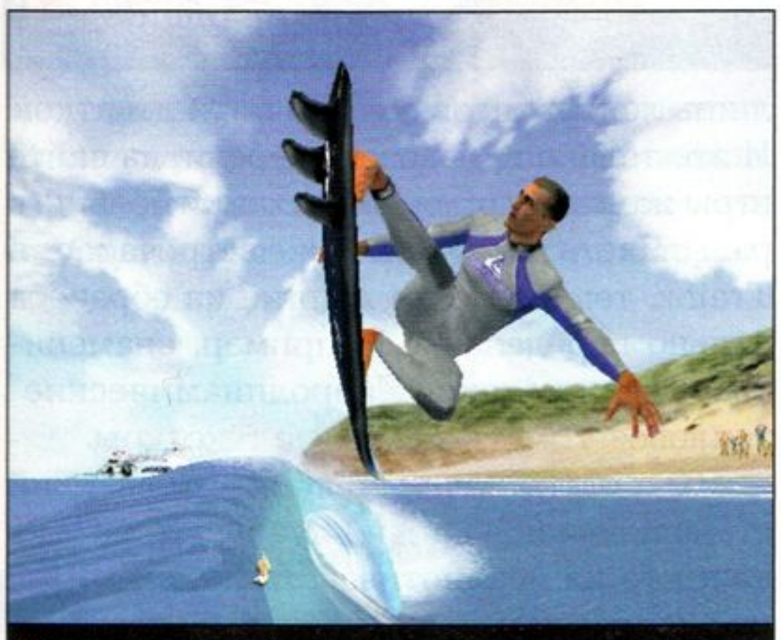
Поверхность волны просчитывается и изменяется в реальном времени. В динамике все это выглядит, конечно же, на порядок презентабельнее и величественнее...

мала. А ведь тут не просто вода для созерцания, как в каком-нибудь первом "анрыле", а вода "для физики" То бишь не просто правильно выглядящая вода, но и вода с адекватно просчитанной моделью! А поди измерь у воды физику, если даже форму сложно повторить. Так вот, еще раз "браво!". Все получилось...

И вот момент ознакомления настал. Келли Слейтера я оставил в зеркале на корабле, а с собой взял отличную девушку-серфингиста - Лизу Андерсен. С ней-то все и произошло в первый раз!

Взгляд на водную гладь восторгает. Насколько красиво выглядит океан, вид правдоподобен и живописен! За кадром в это время не бубнит речитативом негр и не пытается порвать гитарные струны коммерческий рокер - звучит спокойная, красивая мелодия... Вот это атмосфера! Впрочем, долго любоваться водой не дают, ибо первая волна уже нависла страшной тенью сзади. Даем команду, и спортсмен встает на доску как раз в тот момент, когда водная гладь под ним принимает образ наклонной плоскости, и...

Я мгновенно нашел с игрой общий язык. Как будто только и делал, что всю жизнь занимался рецензированием симуляторов серфинга! Насколько же гра-



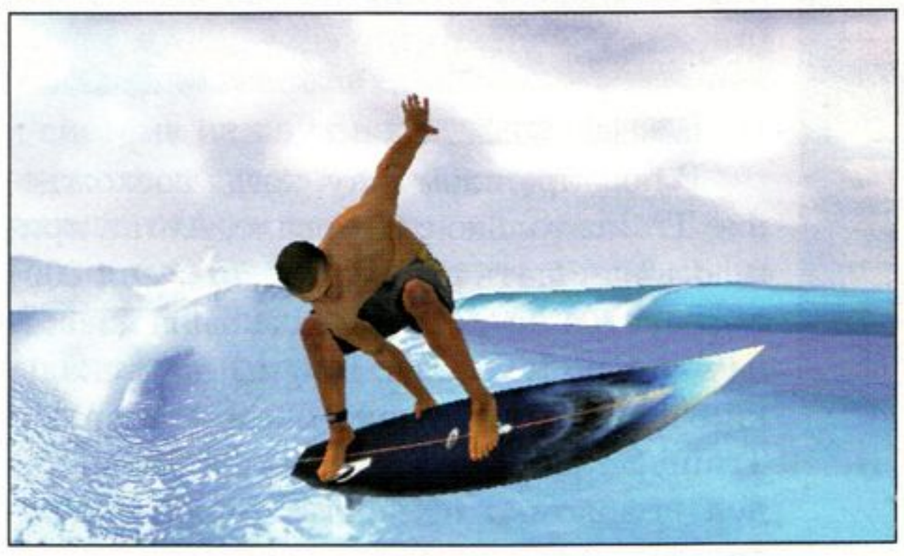
Управление в игре отлично продумано, и успешное выполнение сложнейших трюков и самых эффектных комбо лежит исключительно в области ваших познаний и умений. Здесь уместна народная мудрость про танцора

мотно увязаны в единое целое физическая модель и управление. И насколько правдоподобно ведет себя связка "серфингист - вода"!

Да, можно признать полную и безоговорочную победу товарищей из Treyarch в длившемся долгие годы негласном конкурсе - "кто лучше сделает воду". Их волны не похожи ни на что иное, кроме волн, это действительно они - огромные толщи взбушевавшейся воды! Кстати, к воспроизведению волны разработчики подошли с максимальной ответственностью. Каждая волна состоит из восьми просчитываемых в реальном времени сегментов, которые никогда не повторяются. Серфингисты говорят, что в природе не существует двух одинаковых волн, и игра свято следует этому постулату. Заслуживает всяческой похвалы и реализация движений спортсмена. Количество нелепостей и нелогичных телодвижений сведено к минимуму, и все, что делает на волне серфингист, выглядит естественно.

Было бы несколько несправедливо рассматривать модель Kelly Slater's Pro Surfer в отрыве от Tony Hawk's Pro Skater, ибо принцип тут один и тот же. Плохого в этом ничего нет - алгоритм очень удачный, но как факт не упомянуть нельзя. В новой игре вы также будете выделывать разнообразнейшие трюки и серии комбо, зарабатывая очки. Так что имевшие опыт общения с ранними экстремальными играми от Activision почувствуют себя в своей тарелке очень быстро, как только примут некоторые поправки на вид спорта. Единственное существенное отличие игры от Tony Hawk's Pro Skater и прочих - большая реалистичность. Нет сверхвысоких прыжков в небо, нет сумасшедших скоростей. Однако это не влияет на динамику. Игровой процесс затягивает с головой, а совершенствоваться можно очень и очень долго. Многогранный режим карьеры, в котором игрок постоянно мотивирован на дальнейшее продвижение вперед, уверен, на очень долгое время поглотит любого, кто попадется в лапы Kelly Slater's Pro Surfer.

Каждый пляж в игре индивидуален. Это касается в основном типа волн



Графика и звук

Этот тандем выглядит мощно. Признаться, я не ожидал такой графики от игры, которая параллельно разрабатывалась для игровых приставок, пусть даже самых современных. Но стараниями товарищей разработчиков Kelly Slater's Pro Surfer графика исключительно хороша! Вода - это песня. Это шедевр. Она везде разная, оттенками цвета, волнами... А какие тут пляжи - фантастика. Очень понравилась проработка каюты Слейтера на корабле. Прорисована каждая мелочь. А зеркало! Там даже есть зеркало, а в нем - отражение! Прекрасно все! Даже при динамичной смене изображения (когда серфингист теряет равновесие и улетает в морскую пучину) не происходит никаких накладок, полигоны не выпадают, волны не превращаются в ужасное месиво текстур... только проносятся мимо косяки разноцветных рыбок да всплывают пузырьки. Сказочное быстродействие. Звук - мелодичные композиции и исчерпывающий набор сэмплов.

Kelly Slater's Pro Surfer - вещь. Произведения такого качества составляют от силы десять процентов от общей массы игр. Это проект, играбельность которого представляется неоспоримой вне всяких жанровых критериев. Отличный симулятор и динамичная аркада - в одном лице. У EA Sports появился, наконец, конкурент. Пусть только заочный. В любом случае, лучше, чем никакого.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

8.7

Вторая попытка

Юрий ПАШОЛОК

★ Жанр **Симулятор железной дороги** ★ Издатель **Strategy First** ★ Разработчик **Auran** ★ Рекомендуется **Pentium-III 733, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)**
★ Сайт игры **www.railroadsimulator.com**

Времена меняются, а вместе с ними и лидеры. Еще пару лет назад в узкой нише железнодорожных симуляторов безраздельно правил Microsoft Train Simulator. Мало кто мог предположить, что Trainz, детище скромной австралийской фирмы Auran, сможет обскакать такого монстра.

Предположения предположениями, а напряженная работа дала свои результаты. Новый Train Simulator будет базироваться на движке от Trainz Railroad Simulator 2004, это смотрится примерно так же, если бы Combat Flight Simulator 4 создавался на основе "Ил-2 Штурмовик". Сам же новый Trainz сильно изменился, причем в лучшую сторону.

Главное - community

В позапрошлом году, когда восхождение Trainz только стартовало, Auran пришлось начинать все с нуля. До осени 2001 года австралийская команда была известна лишь по RTS Dark Reign 2 да нескольким коммерческим адд-онам к Microsoft Train Simulator. Нынешнее положение дел целиком и полностью является результатом кропотливой работы по созданию собственной армии фанатов. Уже через неделю после выхода Trainz на официальном сайте появились первые бесплатные дополнения, сейчас же их сотни, причем сделаны они не только самой Auran, но и любителями.

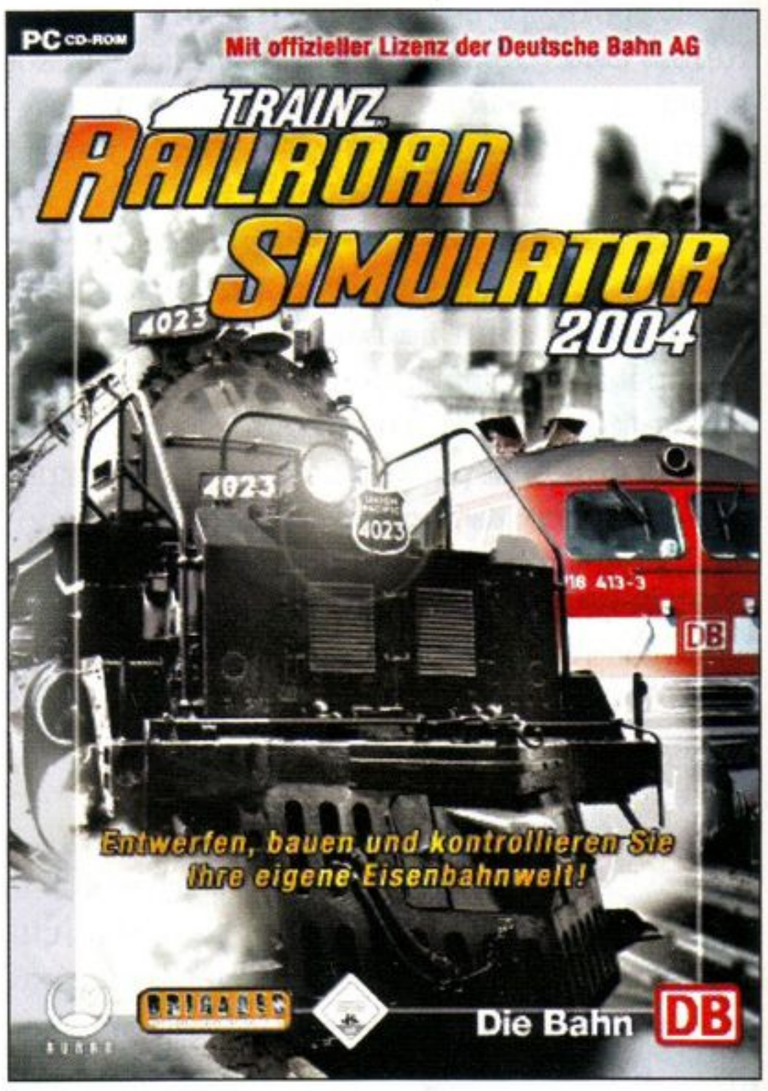
Auran не делает секрета из того, что Trainz Railroad Simulator 2004 является переработанной версией первой части игры. Другое дело, что эти самые переработки носят тотальный характер. Прежде всего, изменилась сама идеология: игра стала несколько напоминать Microsoft Train Simulator в его лучшем проявлении. Вместо бесцельных поездок разработчики предложили режим сценариев, причем проработаны они ничуть не хуже, чем у главного конкурента. Жаль только, что большая часть сценариев, входящих в стандартную поставку Trainz Railroad Simulator 2004, связана с грузовыми перевозками. Сцепился с указанным товарным составом, загрузился, перевез, разгрузился - никакой романтики. И это притом что пассажирских вагонов, включая знаменитый американский состав Santa Fe, предостаточно.

В некотором смысле, подобная дискриминация пассажирских составов связана с типом дорог. Ландшафты, без изменений перекочевавшие из Trainz, больше располагают к езде с небольшим количеством вагонов, причем грузовых. Про товарные поезда-монстры, состоящие из ста и более вагонов (именно такие составы чаще всего используются в наше время), можно забыть сразу - на дороге не уместятся. Положение можно исправить, воспользовавшись встроенным редактором, но его освоение требует времени, а главное - умения, которым обладают далеко не все. Что же делать в такой незавидной ситуации?

Ответ прост: необходимо воспользоваться системой, которая создавалась Auran в течение двух лет. Любой обладатель Trainz Railroad Simulator 2004 (естественно, лицензионной версии), зайдя на официальный сайт игры, может скачать все, что пожелает. Хотите новый сценарий? Пожалуйста, их тут десятки, на любой вкус и цвет. Здесь же можно скачать карты, здания, локомотивы и вагоны, недостатком материала сайт явно не страдает. Именно в модульности и заключается успех детища Auran: пользователь способен видоизменять игру по собственному желанию, причем делается это легко и просто.

Чих-пых

Сценарии, конечно, дело хорошее, но все же главной составляющей железнодорожного симулятора являются локомотивы и вагоны. Еще в Trainz их количество было очень немаленьким, теперь же одних



лишь локомотивов больше пяти десятков. И это только в "базовой" версии, на сайте игры железнодорожной техники больше в разы. Часть из техники уже встречалась в Trainz, тем не менее, многие из образцов сильно переделаны. Например, знаменитые американские "аэродинамические" тепловозы получили новые текстуры.

Одним из значительных изменений стало появление индивидуальных кабин у каждого из локомотивов. Напомню, что в первой части игры на несколько десятков видов тепловозов и электровозов приходилось всего пять-шесть видов кабин. Работа была проведена титаническая, но она оправдала себя на все сто. Нужно учесть, что в отличие от Microsoft Train Simulator, где рабочее место машиниста нарисовано, в Trainz Railroad Simulator 2004 кабина по

В горах опять идут дожди

Огни большого города

функциональности сравнима с авиасимуляторами. Это означает, что управлять можно не только привычным реостатом, но и дергая мышкой за рычаги. Согласитесь, гораздо приятнее не нажать на кнопку "H", отвечающую за локомотивный свисток, а потянуть за соответствующий шнурок в кабине.

Но все это меркнет перед главным нововведением Trainz Railroad Simulator 2004, которое, наконец, позволило догнать и перегнать детище Microsoft. В игре наконец-то появились паровозы. В отличие от электровозов и тепловозов, сделать парового монстра намного труднее. Необходимо проработать сложнейшую кинематику движения всевозможных тяг, поршней и рычагов, подобная задача по силам далеко не каждому. Тем приятнее, что в детище Auran паровозов около десятка, причем каждый из них проработан чуть ли не образцово. Как и в случае с другими локомотивами, у каждого из пыхтящих тружеников имеется индивидуальная кабина. К слову, сделать кабину паровоза - тоже задача не из простых: внутри проходят десятки труб и рычагов, ошибиться в этом переплетении проще простого.

Увы, но при таком многообразии все равно остаются кучи "белых пятен". Как не было железнодорожной техники таких стран, как Германия и Франция, так ее и нет, чести это разработчикам не делает. Также отсутствуют пригородные поезда, а эта тематика не так уж и малопопулярна. Одним словом, материала для выпуска адд-онов предостаточно.

Канадский "митек"

Баговоз

В погоне за количеством, как правило, резко теряется качество. При всех плюсах Trainz Railroad Simulator 2004 так и остался с недоработками, присущими предыдущей части игры. Особенно это касается TTX локомотивов: мощнейшие американские тепловозы продолжают ездить с черепашьей, по их меркам, скоростью 60-70 км/ч. В это же время скромный австралийский тепловоз выжимает все 150 километров в час, причем набирает он эту скорость секунд за 10-15. Тормоза работают не менее эффективно: полностью загруженный товарный состав с полного хода останавливается секунд за десять, реально при таких скоростях он будет тормозить на протяжении километров этак пяти.

Не исправлена ситуация с прохождением поворотов и стрелок. Специально для проверки того, как себя ведет поезд на критических скоростях, я пустил тепловоз по запутанным австралийским путям. Так вот, там, где стояло ограничение в 20 км/ч, локомотив проносился на максимальной скорости (160 км/ч) без малейшего намека на вылет с трассы. Помогает и система из двух вагонов, поставленных впереди локомотива: как раньше проходились резкие повороты на 200 км/ч, так они и проходятся. Для игры, претендующей на звание симулятора, такие вещи просто недопустимы.

Жизнь на колесах

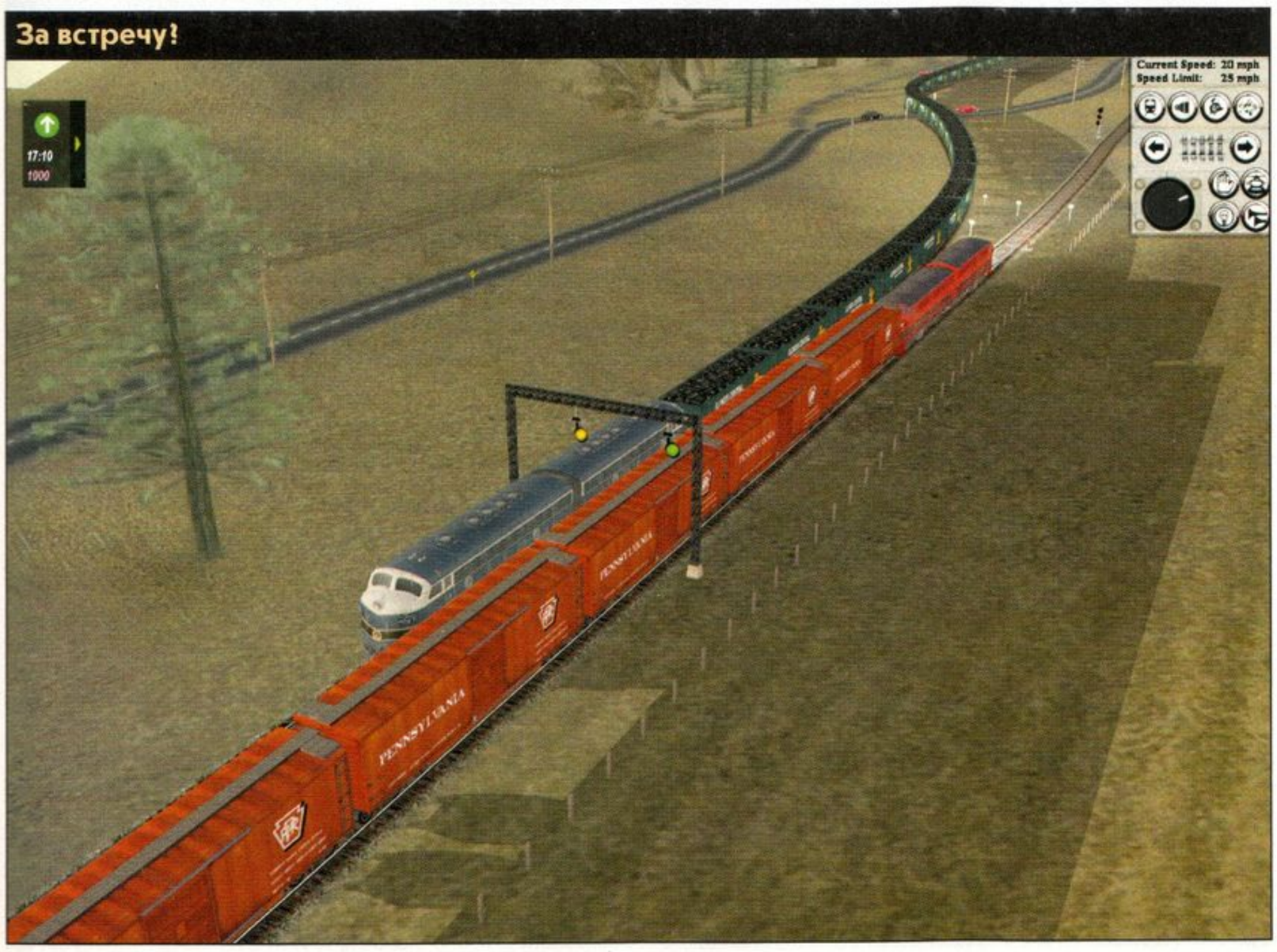
Новую работу Auran трудно назвать революционной. Тем не менее, такого многообразия железнодорожной техники нет ни в одной игре. Благодаря модульной системе Trainz Railroad Simulator 2004 может спокойно существовать еще пару лет, пока не выйдет очередное его продолжение. Уверен, что игра за это время только приобретет новых поклонников.

И все же, до идеального железнодорожного симулятора этой игре пока далеко. Ведь по железным дорогам курсируют сотни поездов, причем едут они не абы как, а строго по расписанию. Другими словами, будущее за играми, по масштабности сравнимыми с Microsoft Flight Simulator и X-Plane.

Между прочим...

В последнее время часто идет разговор о приватизации российских железных дорог. Деятелям, которые выдают такие заявления, для начала стоит взглянуть на английские грабли. В Великобритании железные дороги частные, в результате по аварийности страна находится в лидерах. В настоящее время правительство Англии пытается выкупить дороги обратно, ибо ситуация поистине катастрофическая.

За встречу!



Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

7.5

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Король уличных гонок

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Electronic Arts ★ Рекомендуется Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.eagames.com/official/nfs/underground/us/home.jsp

Вряд ли я буду большим оригиналом, если в начале этой рецензии вспомню довольно популярное кино про "стритрейсеров" The Fast And The Furious. По-русски - "Форсаж". Появление этой картины стало тем самым поворотным моментом в судьбе зародившегося не так давно движения уличных гонок - Street Racing. "Форсаж" показал, как это: а) красиво; б) интересно; с) круто и модно.

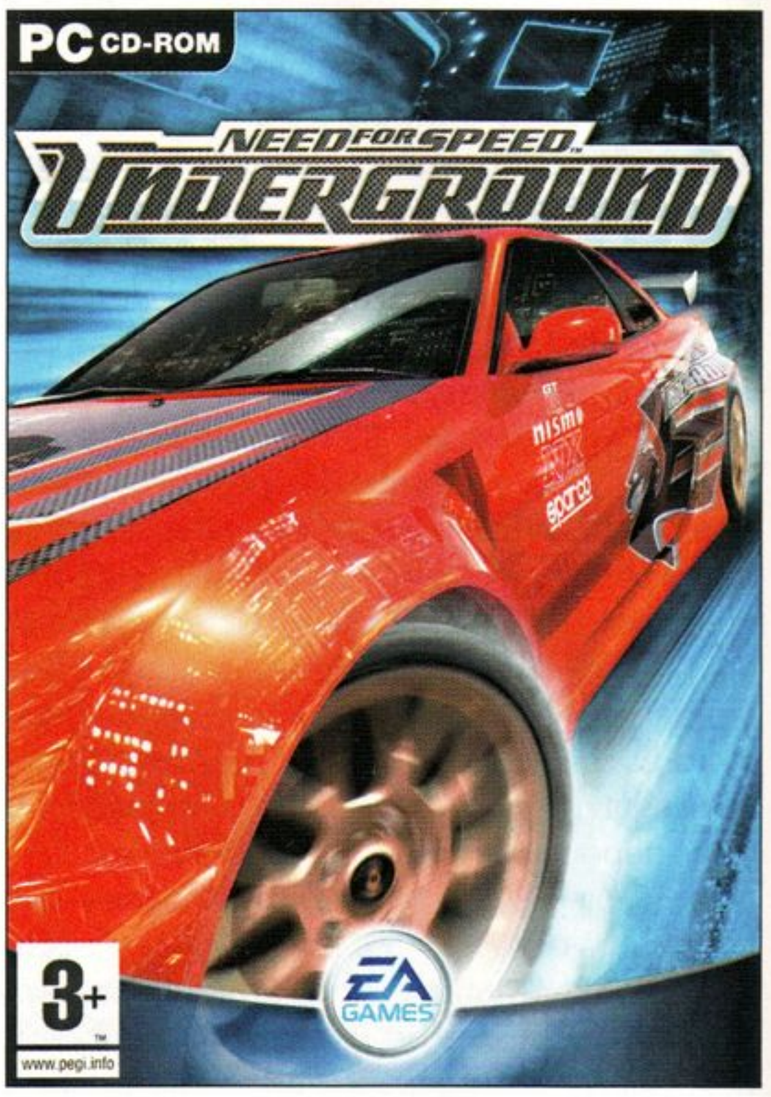
Теперь Street Racing существует во всех более-менее крупных населенных пунктах практически по всей поверхности земного шара. Параллельно - это новая, практически неисчерпаемая тема для создателей компьютерных автогонок.

На этот раз господам из Electronic Arts не суждено было оказаться в числе пионеров движения. Мы уже имели опыт общения с виртуальным стритрейсингом в лице очень неплохих игр Midnight Club II, а также последнего воплощения старины Test Drive. Оба произведения - достойные и вполне играбельные, однако на роль лидера жанра по совокупности качеств не тянут. Что касается анонсированного задолго до выхода NFS Underground, то этот проект сразу привлек всеобщее внимание. Еще не появившейся игре прочили статус хита и безоговорочного лидера новоиспеченного жанра. Имя Electronic Arts только подтверждало такого рода слухи и домыслы...

Нам осталось проверить их правильность.

К вершинам тюнинга!

Суть всей игры наглядно продемонстрирована во вступительном ролике. По трассе мчится "стоковый" (стандартный) Mitsubishi Eclipse, и по мере дальнейшего движения с машиной происходят чудесные метаморфозы. Вместо обычного воздушного фильтра появляется спортивный - нулевого сопротивления. Дальше нам демонстрируют начальную часть вмиг появившейся прямоточной выхлопной системы в лице красивого, полированного "паука". Опоры передних амортизаторов внезапно объединяет хромированная "растяжка", повышающая точность руления, обычные колеса заменяются на бОльшие, с широкой низкопрофильной резиной. Потом появляется турбина, а когда дело в ролике доходит до финишного спурта - на машину устанавливается система закиси азота (NOS), что обеспечивает уже развившему первую космическую скорость болиду эффектный финиш. Итак, господа, уличные гонки, тюнинг, красивые девушки и пресловутая подсветка днища здесь с нами! Игра удовлетворит запросы даже самого искушенного стритрейсера!



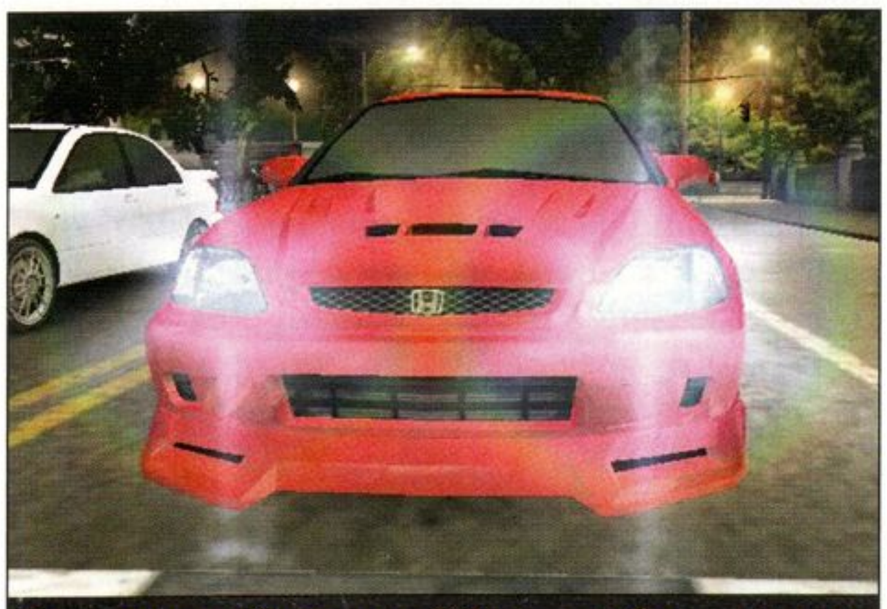
Перфекционизм!

Electronic Arts очень трепетно относятся к серии Need For Speed. Тщательнейшее внимание уделяется проработке каждой детали игры, ибо стать лучшим сложно, но еще сложнее из года в год подтверждать это звание. Каждая новая часть серии получается настолько качественной и законченной с точки зрения интерфейса и построение диалога с игроком, что уже при первом взгляде на основное меню хочется громко зааплодировать, выразив таким образом свой восторг и восхищение.

Определенно, интерфейс NFS Underground - это одновременно шедевр и учебное пособие для всех создателей гоночных компьютерных игр. Сочетание высокого стиля и отменной функциональности. Продуманности этого шедевра не устаешь удивляться даже после длительного общения с игрой, когда открываешь для себя все новые и новые вещицы, характеризующие колоссальный труд разработчиков и их желание сделать максимально законченный и выверенный проект. Смотрите все - надо делать именно так, и никак иначе!

Go Underground!

Логично было бы предположить, что игрок начнет свое существование в игре с самой низшей ступени стритрейсинговой иерархии. Так оно и происходит. Небольшая сумма денег на счету и выбор из



Этот красивый передний бампер обошелся всего в 500 долларов с покраской и установкой. Цены в игре ушли от реальности не так уж далеко...

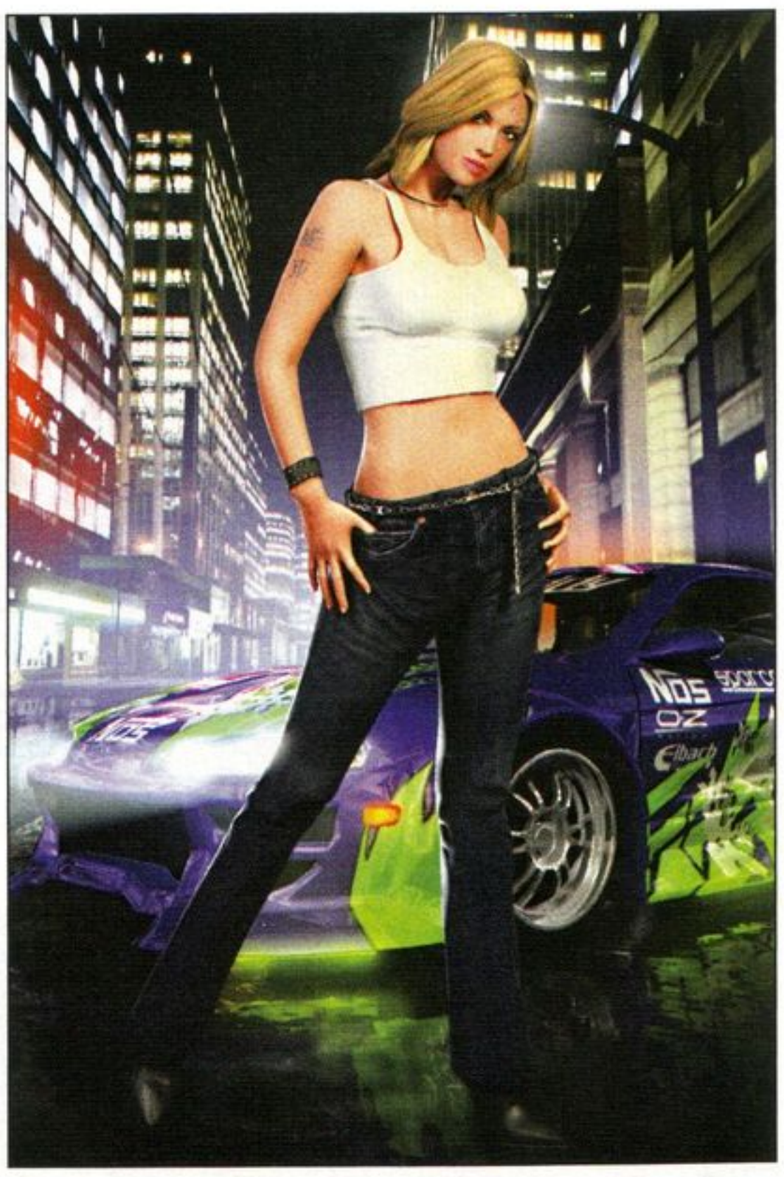
Внимательно посмотрите на скриншот. Гражданская машина взмыла от удара нашей "Хонды" чуть ли не на 10 метров вверх. Говорить после этого о NFS Underground как о симуляторе несколько нелепо...

нескольких незатейливых автомобилей - так происходит наше знакомство с новой версией NFS в режиме карьеры, который называется тут Underground. Это основной режим, в котором сосредоточено все лучшее из того, что может предложить вам произведение. Еще есть возможность покататься в Quick Race, но, согласитесь, глупо тратить свое время на бесцельные покатушки вне режима карьеры, если для полного преодоления игры потребуется принять участие в ста одиннадцати гонках! Впрочем, ознакомиться с Quick Race все же не помешает. Хотя бы для того, чтобы изучить особенности новых режимов: Drift и Drag. И наверняка весьма приятной неожиданностью для вас станет тот факт, что рейтинговые очки, которые вы заработали во время тренировок, будут заботливо положены в копилку вашего персонального рейтинга.

Итак, мы начинаем. Сразу хотелось бы прояснить вопрос с автомобилями. Всего в игре двадцать лицензированных моделей японских, американских и европейских производителей. Понятно, что погоду делают именно "японцы", рынок тюнинговых деталей и аксессуаров для которых поистине необъятен. Впрочем, совсем неважно, какой автомобиль вы выбираете. Заработанные деньги здесь тратятся исключительно на доводку авто, а список предложений столь обширен, что превратить даже самую невзрачную машинку в мега-монстра вы сможете запросто, было бы желание. Лично я остановил свой выбор на купе Honda Civic, о чем впоследствии совсем не пожалел.

Показалось странным, что игрок не может владеть одновременно двумя автомобилями. Ему предоставлена возможность поменять свой на другой по системе trade in. Однажды, эксперимента ради, я так и сделал. Полученная взамен "Хонды" "Мазда" была точно такого же цвета с такими же решениями по части тюнинга (то есть ничего из ранее заработанного не исчезло). Учитывая, что разница в поведении машин тут сводится в основном к отличиям, обусловленным типом привода (в целом же, поведение схожих автомобилей разниться не сильно), такого рода подмены любимца на болиды одного класса выглядят абсолютно нецелесообразными. Другое дело, если появляется возможность заиметь машину другого уровня, с большим потенциалом для последующего тюнинга. Вот тогда можно будет призадуматься.

Итак, underground. Все заезды проходят ночью по улицам огромного, светящегося огнями мегаполиса. Все трассы и направления проложены по одним и тем же улицам, и со временем игрок привыкает к городу, буквально выучивает его карту наизусть. Хотя, конечно же, чуть большее разнообразие треков не помешало бы. Впрочем, есть тут отличная компенсация. Это типы заездов, каждый из которых очень интересен, и даже тривиальный time trial способен удержи-



Победитель, как обычно - с самого лучшего ракурса

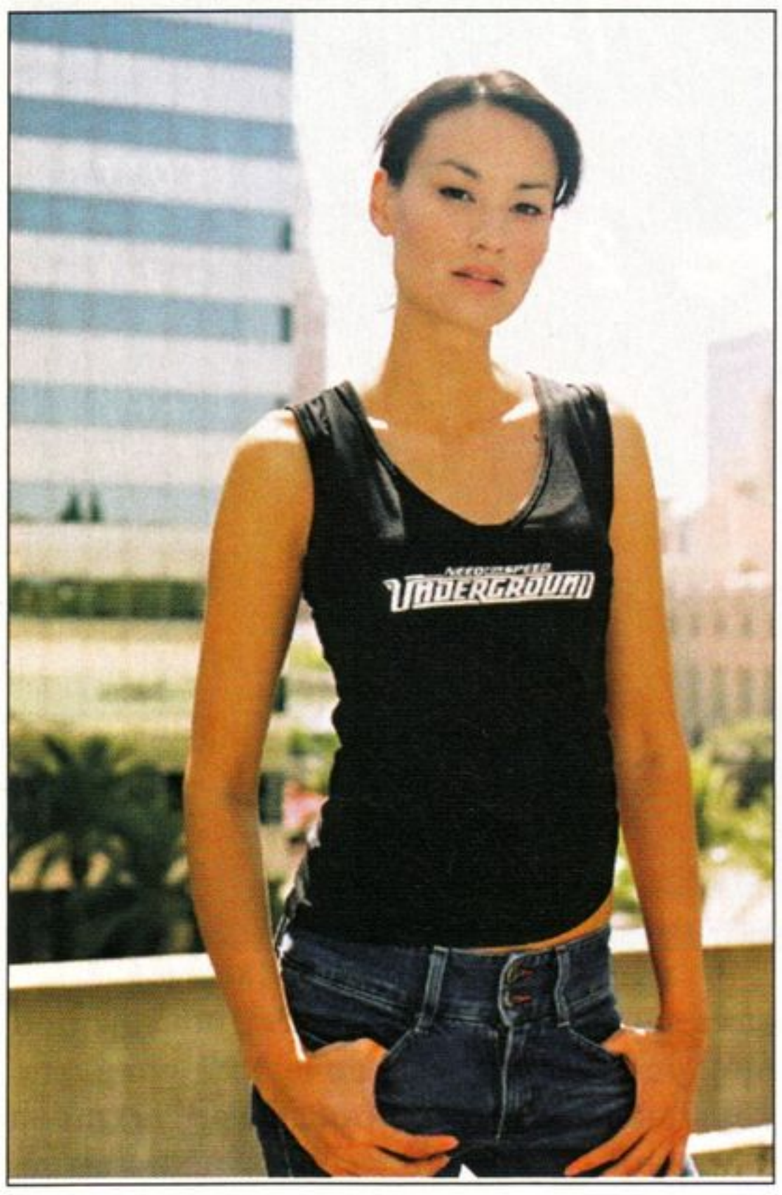
вать вас у монитора! В NFS Underground предусмотрены: классический заезд по кольцевым трассам (городским), гонки из точки в точку (без попсовых чекпойнтов, но с невероятным количеством самых головокружительных маршрутов объезда), уже упомянутые заезды на время без противников, а также два новых режима, на каждом из которых, уверен, стоит остановиться подробнее.

Занимаемся внешним "тюнингом". Прилепили наклеечку конторы 5Zigen на дверь. Пустячок, а приятно!

Новое и старое

Первый, Drift, проверяет мастерство владения автомобилем со стороны игрока. Он наверняка понравится тем, кто без ума от раллийной дисциплины вообще и контролируемых скольжений в частности. Есть маленькая кольцевая трасса примитивной конфигурации и условно три круга. Повороты вы должны проходить в эффектных, но максимально быстрых скольженьях. Умный игровой алгоритм, орудуя параметрами скорости и угла скольжения, за каждый поворот начисляет вам бонусные очки. Вы соревнуетесь с оппонентами заочно - кто набрал большее число очков, тот победитель. Занятие действительно увлекательное и полезное. Однажды я спотк-

Perfect Shift - идеальное переключение. Именно такую надпись выдает компьютер в случае своевременного переключения в режиме Drag. Сделать это несложно, нажмите кнопку, как только загорится зеленый индикатор на тахометре



нулся на одном из drift'ов: пришлось несколько раз подряд "скользить" на одной и той же трассе. Кроме непосредственно удовольствия от процесса, я получил и реальную выгоду в виде существенно улучшившегося чувства автомобиля, что потом не раз спасло меня в городских баталиях. Великолепный режим.

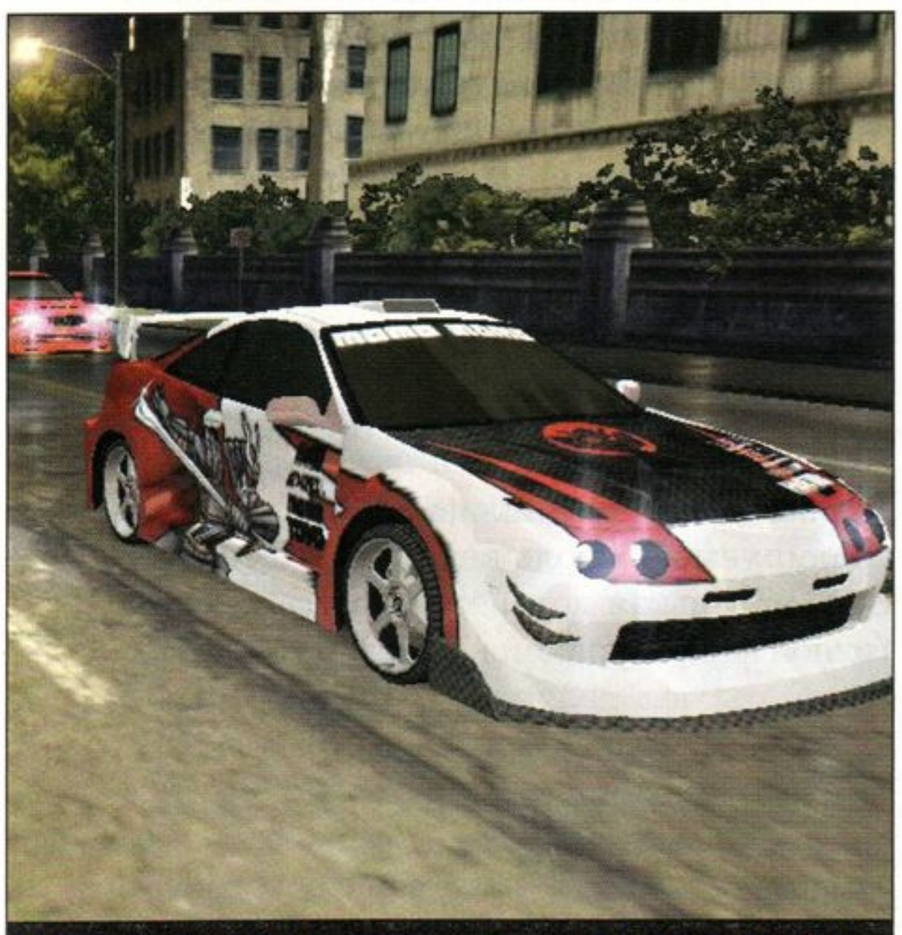
Следующий новичок - Drag! Определенно, это не новый для нас тип заездов, однако отличная реализация заставляет остановиться на нем чуть более подробно. Одно из основных отличий режима Drag от остальных - громадный тахометр в левой части экрана. Все правильно, ведь мы соревнуемся в эффективности разгона, и переключение передач здесь является ключом к успеху. Режим Drag - самый эмоциональный в игре. Разработчикам удалось невероятно усилить ощущение скорости при помощи визуальных эффектов. С ростом скорости изображение начинает трястись и словно наплывать на игрока - адреналин гарантирован! Для более своевременного переключения скоростей по достижению максимальных оборотов на тахометре загорается зеленый индикатор, и если вы все сделали правильно, компьютер это обязательно отметит соответствующей надписью. Для Drag несколько видоизменена даже физическая модель! Причем понять это удалось не сразу. После перестроения машина самостоятельно выравнивает траекторию, не требуя от игрока подруливания. Также автомобиль без указаний игрока прописывает пологие изгибы дороги. Все правильно, за такой прием разработчиков можно только похвалить. Ибо за те тридцать с небольшим секунд, что проходит заезд, игроку необходимо сконцентрировать все свое внимание на переключениях и объездах многочисленных препятствий (сложные "дрэги" проходят по улицам общего пользования и, бешено ускоряясь, вы должны будете еще и увиливать от гражданских машин!), и выполнение лишних действий могло лишь перегрузить геймплей и несколько его подпортить. В общем, Drag, как и Drift - великолепные пополнения семейства NFS.

Что касается старичков, то и они на высоте. Да и было бы странно, окажись по-другому, ведь такой геймплей, как в NFS Underground редко где встретишь. Это не попсовый NFS Hot Pursuit 2, это игра иного уровня.

Скорость

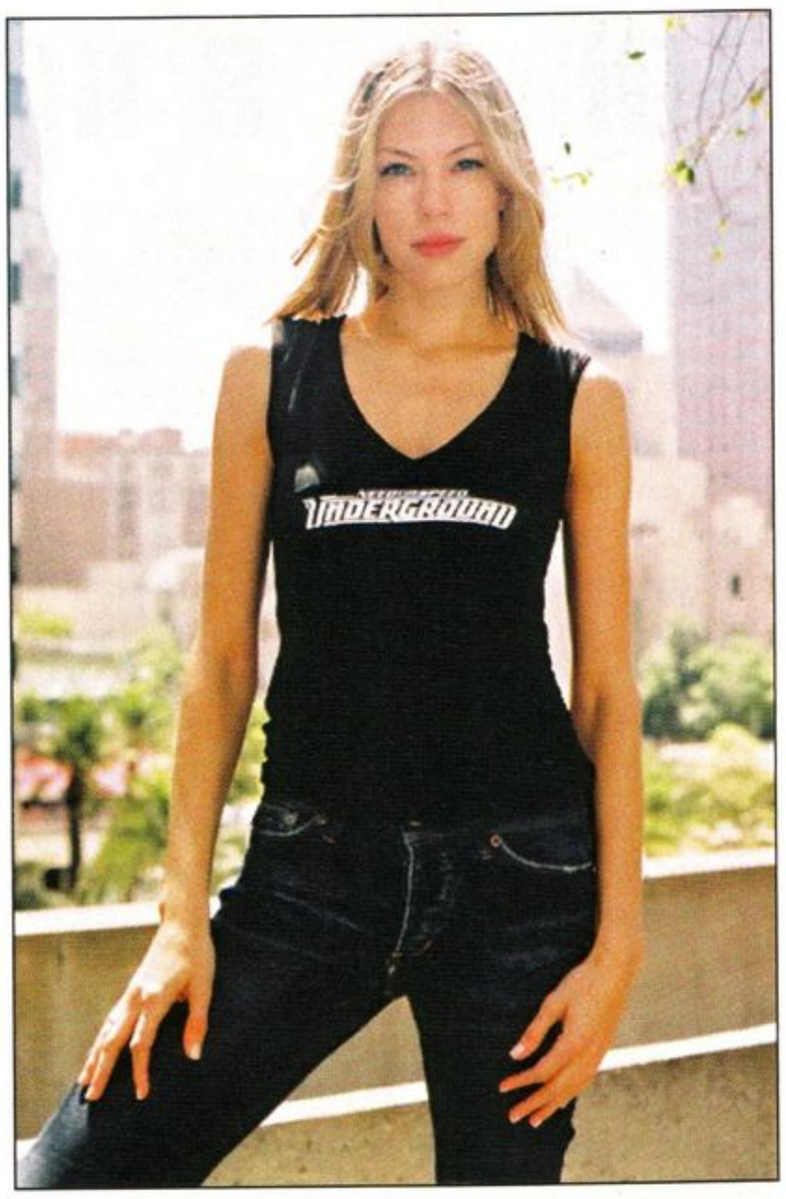
Перед тем, как описать безумие событий на трассе, вновь хотелось бы вернуться к корректности интерфейса игры. Например, вам не надо раз и навсегда изменять уровень сложности, вы можете выбрать его перед гонкой. Соответствующим образом изменится и сумма призовых. Или вот еще момент. Игрок может выбрать тип коробки передач прямо во время заезда. Браво, EA, побольше такой вот демократии! О настройках графики, звука и контроллера я даже не буду говорить - они исчерпывающие!

Геймплей NFS Underground вобрал в себя все лучшее из жанра урбанистических аркадных гонок, здесь есть все: сумасшедшая скорость, изумительное поведение автомобилей, высочайший уровень искусственного интеллекта, потрясающая динамика и невероятная красота окружа-



В этом монстре внешнего тюнинга даже как-то сложно определить исходник - купе Acura Integra

Игровой режим Drift понравится тем, кто без ума от раллийных симуляторов



ющего мира! Автомобиль в руках опытного пилота будет творить чудеса, радуя логичным и прогнозируемым поведением в любой ситуации. Контролируемые заносы, прохождение траектории на грани скольжения, лавирование в рядах городского транспорта на дикой скорости. Естественно, NFS Underground - самая настоящая аркада, однако с очень логичным и правильным поведением автомобилей. Корректно ли сравнивать игру по этому показателю с NFS Porsche Unleashed? Нет, ибо здесь упрощений все же предостаточно. Например, отсутствует как таковая модель повреждений. Но и в таком виде, как есть, игрушка выглядит очень и очень достойно. Физическая модель не банальна. А прогрессировать в управлении автомобилем вы будете не протяжении нескольких игровых часов.

Тюнинг

А что делать, когда становится много денег? Правильно, отправляться в местный магазин и проводить планомерный тюнинг автомобиля.

И здесь разработчиками проделан гигантский труд. Это выражается, например, в количестве деталей внешнего тюнинга для всех представленных в игре автомобилей. Агрессивные передний бамперы с раскрытыми, как пасть воздухозаборниками, накладные пороги, благодаря которым машина будто припадает к земле! Великое множество элементов попсового тюнинга, который сейчас активно пропагандируется его же создателями по всему земному шару: разнообразные наклейки, полоски на стекло, неоновые подсветки днища автомобиля, выкрашенные в любой цвет суппорта и колесные диски, замысловатая светотехника - в общем, целый ворох вещей, который делают внешность машины яркой и вызывающей, хотя при этом не несут абсолютно никакой пользы практического плана. Кстати, внешний вид вашего автомобиля является отражением статуса игрока в глазах гоночной общественности, и волей-неволей приходится превращать свой болид в новогоднюю елку. Впрочем, насильно это делать вас никто не заставляет.

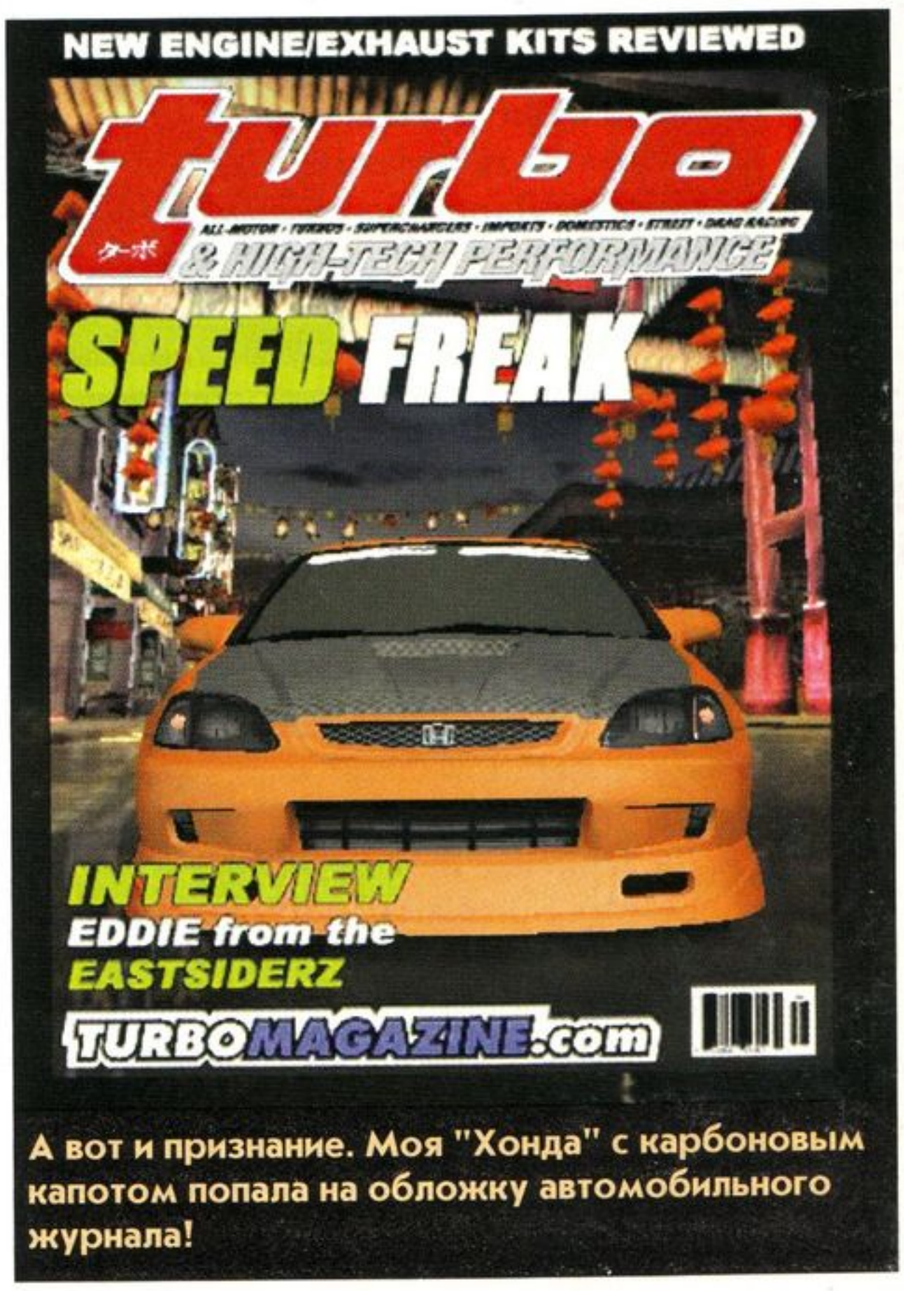
Подвергнуть многоэтапному усовершенствованию в игре можно любой более-менее значимый элемент машины: предложено несколько вариантов для подвески, тормозов, двигателя, выхлопной системы. На сладкое идут турбо-киты (установка на двигатель комплекта деталей для турбо-наддува), системы подачи закиси азота, которые дают кратковременную прибавку в мощности от 30 до 50 процентов! Иными словами, NFS Underground - это самая настоящая энциклопедия современного тюнинга во всех его проявлениях. И по глобальности сего фактора с игрой не поспорит ни одно современное гоночное произведение!

Однако кое-какие придирки все же возникли. Например, игра сама решает, когда вас можно подпускать к тому или иному предмету, а когда нет. К пятнадцатой гонке карьеры у меня на счету было предостаточно денег, чтобы провести глобальный апгрейд всего автомобиля, но куда там! Даже шестнадцатидюймовые колеса не давали заменить на семнадцатые, а примитивная задняя банка прямоточного глушителя (деталь, которая в жизни является началом практически любого "тюнинга") оставалась сокрытой. Как и модные фары и куча других, более сложных элементов. Хотя чего уж греха таить - такими вот искусственными методами разработчики поддерживают интерес к игре на постоянно высоком уровне.

Детализация

Об игре написано непривычно много, и, поверьте, делал я это вдохновенно. Честно слово, давно не получалось писать о гоночной аркаде так легко - на одном дыхании. Поэтому принудительно заставляю себя быть предельно кратким, говоря о том, что касается графики и звука.

Внешний вид. Пять баллов. Машины, кажется, сошли в игру прямиком с обложки глянцевого журнала (кстати, одном из показателей вашего успеха в игре является то, что машину помещают на обложку!). Просто посмотрите автомобилю в глаза (фары). Они выглядят как настоящие! Кузова идеальны. Окружающее пространство предельно многогранно и снабжено исчерпывающим количеством спецэффектов. Движок отлично оптимизирован, игра будет работать даже на средних машинах.



А вот и признание. Моя "Хонда" с карбоновым капотом попала на обложку автомобильного журнала!

И звук грамотный. Субъективно не понравился саундтрек. Но это не свидетельствует о низком качестве звука как такового.

Маленькое такое заключение. Need For Speed Underground - по совокупности параметров - лучшая из аркадных гонок за всю историю их создания. Признаться, я с трудом верил в такой исход, устанавливая произведение на компьютер. И тем приятнее было ошибиться. Огромный респект разработчикам за великолепный подарок игрокам!

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

9.0

Константин ИНИН aka Гуру БРАМИН

Только в профиль

★ Жанр Quest/action ★ Издатель Vivendi Universal, Sierra ★ Разработчик High Voltage Software ★ Дата выхода Конец 2004
★ Сайт игры www.sierra.com

Писать про квест – дело специфическое. Что превью, что ревью. Разговаривая о шутере, можно выдать хоть полный список оружия – это не испортит удовольствия от стрельбы. Чем больше информации о стратегии, тем лучше; главное - выпускать эту информация постепенно, чтобы интерес не падал, но от каждого нового открытого факта только больше слюнки текут. "Дьяблу" когда ждали – вот вам скрин, на котором такой-то класс использует такой-то скилл. Ради бога.

А квесты – это сюжет. Чем больше расскажешь, тем больше испортишь удовольствие от игры. Я в свое время не удержался и прочел интереснейший солюшен к "Ларри седьмому". До прохождения. Нечеловечески увлекательное чтение, доложу я вам. Это было клево. Но игра для меня погибла (у меня еще хорошая память, так что шансов не было. Я отсмотрел "Ларри" как рассказанное кино. Больше таких глупостей не делал).

И что делать в этой ситуации разработчикам? "Ларри 8 будет смешным. Очень смешным. То есть там будет такой же юмор, как в предыдущих частях, но больше и смешнее. Мы работаем над этим очень серьезно: недопустима ситуация, в которой Ларри 8 обидел бы поклонников серии недотягиванием уровня юмора до уровня юмора своего великого и очень смешного предшественника. И поэтому Ларри 8 будет очень смешным. Очень.

Да, и он не будет Ларри 8".

Leisure Suit Larry... нет, я не могу выучить это название, придется лезть на сайт. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (что это значит? Я понимаю, что в середине слово "сперма", звучащее как несколько форм глагола "идти", но что это значит?) главную роль будет играть не всеобщий любимец Larry Laffer, а его племянник и тезка Larry Lovage. От Ларри Лаффера останется... нет, не то, что вы подумали, а фотокарточка в комнате племяша. Говорящая, заметим, фотокарточка.

Маловато, надо сказать, но мысль достаточно очевидна: новую серию Ларри делать не решились. Слишком опасное дело. Lust in Space так и останется на верхней палубе теплохода в виде небольшого намека. Если дело выгорит, то неважно, какой именно Ларри был героем. Если прогорит – это будет неудачей племянника: дядя останется чист.

Ларри новый – это до такой степени использование торговой марки, а не продолжение, что изначально Sierra даже не планировала привлекать к проекту Эла Лоуи, создателя Ларри. Однако же тут не дремали фанаты: Sierra'у забомбили письмами с требованиями вертать все взад, и переговоры с Элом начались. Если вспомнить, как мастерски "Сьерра" профукивала другие сиквелы своих великих серий (один Kings Quest VIII чего стоит), то только присутствие Великого в проекте и позволяет надеяться хоть на что-то. Хотя есть опасения, что подключен он поздновато.

Итак, "Магна Кам Лауде", что бы это ни значило. Юный носатый Ларри с фамильными способностями в области пикапа ("Расскажи про настоящий цвет Элвиса, детка. Да при чем тут волосы!") в полном 3D. Допустим.

При более внимательном рассмотрении проекта настроение начинает улучшаться. Во-первых, работает природный оптимизм, а во-вторых, разработчики временами несут такую чушь, что, похоже, игра может быть действительно лихой. А Ларри это необходимо. Значит,

Поскольку про сюжет рассказывать не надо, но что-то про него написать все-таки ради традиции стоит, то он будет у нас вместо подписей к скринам

для начала все осознают, что со времен последнего Ларри техника шагнула далеко вперед. В то время как космические корабли (Lust in Space, сволочи, Lust in Space!) бороздят просторы уже даже частных квартир, фривольный квест не может отделаться картинками, намекающими на эротику. Это раньше в 256 цветах простой обмен местами половинок экрана мог превратить обнаженную блондинку в разъяренного дракона. Нам вообще было безразлично, что в этой кучке пикселей увидеть (и в чем увидеть обнаженную блондинку – нам тоже, кстати, было все равно). В ситуации присутствия полного 3D, да еще и, скорее всего, управляемой игроком камерой мы получаем почти натурализм. Контент должен соответствовать.

В порядке приведения контента в соответствие в игру помещено 15 девиц. Обещано, что и степень откровенности демонстрируемой девицами эротики, и количество ее будут принципиально увеличены. Из конкретики обещают full frontal nudity (то есть как минимум сиськи покажут). Уже на сегодняшних шотах видно, что девицы ответственные. Есть за что бороться.

Далее, в MCL-Ларри будут мини-игры. Много. Перепей меня, переиграй меня, перетанцуй меня и пр. Проходить их будет необязательно – это как бы придает сюжету дополнительную нелинейности (он и без того, как и в Ларри 7, будет "квестово-нелинейным": у каждой барышни будет своя история, и в каком порядке общаться с ними, решать игроку),

Молодой Ларри учится в высшем учебном заведении

Барышень в кампусе хватает

но за прохождение обещают очень серьезные плюшки. Я так понимаю, вплоть до full frontal nudity. Режим диалога также обещают сделать мини-игрой: сперматозоид (нет: маленький сперматозоид – так трогательней) будет уворачиваться от летящих на него плохих объектов и собирать хорошие; от соотношения плохих/хороших зависит успешность реплики. "Че?" - спросите вы. Повторяю: маленький сперматозоид будет уворачиваться от летящих на него плохих объектов и собирать хорошие; от соотношение плохих/хороших зависит успешность реплики. Не знаю я, че. Как-то хотят совместить эту аркаду с нормальным выбором реплик. Возможно, на каждую реплику Ларри будет несколько ответов, и нужно не просто правильную реплики выбрать, а еще и сперматозоидом пошустрить. Затейники.

Планируется более двадцати игровых зон с относительно свободным перемещением между ними; Ларри будет зарабатывать и тратить деньги, а время от времени – получать токены, дающие доступ к ряду секретных мест (то есть, судя по всему, это будут не конкретные токены для конкретных мест, токены - некий универсальный ресурс для открытия секретов. Не спрашивайте меня, че?). Наконец, у Ларри будет "уровень доверия" - показатель, пока что непонятно от чего растущий и на что влияющий. Наверное, отношение барышень и готовность их к обсуждению тех или иных тем, будут меняться. Наверное. Но уровень доверия будет точно.

Все эти тамагочи-настроения, присутствовавшие и в "Ларри 7" (хоть и в меньшей степени), должны превратить игру в эдакий "мир Ларри". Ларри плюс Sims. Уже точно известно, что Ларри будет ходить в разных костюмах; не исключено, что переодеваться он будет по нашему желанию. Мы будем бегать по трехмерному миру человечком с параметрами. Такая вот история. Только все это будет с квестовым исследованием мира, квестовыми диалогами-паззлами и очень смешно.

Общее впечатление – игра может стать достойным преемником "Ларри". Качественно осуществленный перенос стиля Ларри в 3D. Сам факт наличия 3D, позволяющий сделать квест еще более фривольным, но сохранить его фривольным, а не эротическим. Одновременно смелый и обстоятельный подход – команда не боится вносить в геймплей серьезные изменения, при этом сохраняя (пока на словах, но хоть так) задачи

Ну и по ходу дела, опять же

и настроение Ларри. С Элом Лоуи вон уже говорят.

В самом оптимистичном варианте мы можем получить дух Ларри на современном уровне геймплея. В самом пессимистичном – вы и сами понимает. Но хочется придерживаться оптимизма. Потому что "Ларри", конечно, игрушка, классная в любом возрасте. И если у разработчиков выйдет – мы (любого возраста) будем азартно искать ключи к сердцам красавиц и тому, чем они замаскированы. Мы же в любом возрасте знаем, что мало что на свете эротичнее коленок одноклассницы.

P.S. Другое дело, если все эти истории про повышение уровня эротизма игры до "3D full frontal nudity" будут реализованы, то я начинаю побаиваться их easter eggs. Буквально начинаю побаиваться. **Н**

Также проходит какой-то конкурс, который Ларри очень хочет выиграть

THE BARD'S TALE

Возвращение Барда

Кшаду

Нам песня строить и жить помогает!
Неизвестный бард

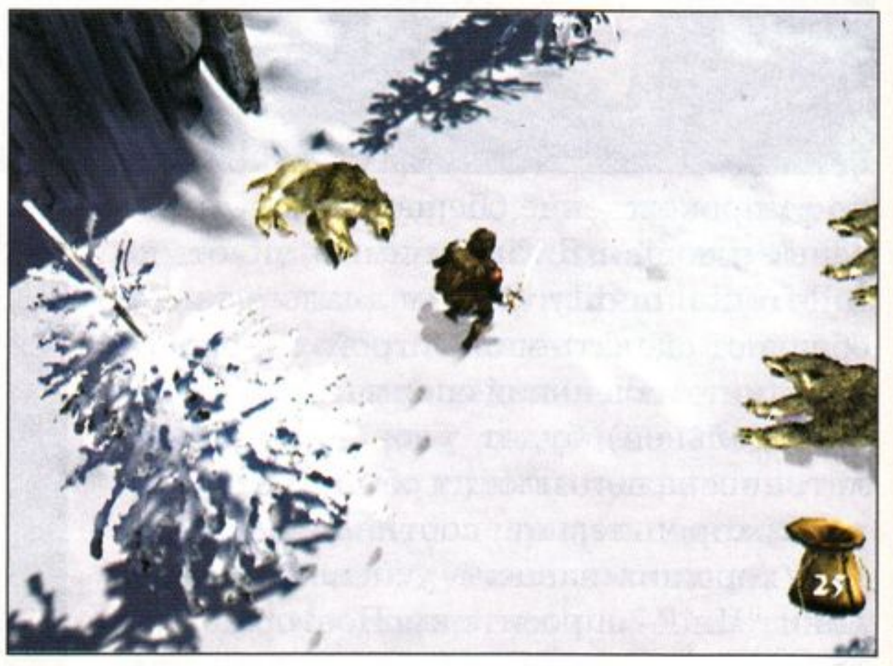
★ Жанр RPG ★ Издатель Acclaim ★ Разработчик InXile Entertainment ★ Дата выхода III квартал 2004 ★ Сайт игры www.inxile-entertainment.com

Угробив Interplay, Брайан Фарго (Brian Fargo) почувствовал нешуточный прилив творческого энтузиазма. На зов легендарного маэстро из недоконопаченных щелей в Прекрасное повылезали Музы и устроили в новом директорском кабинете главы inXile Entertainment специализированный секс-шоп для озабоченных отсутствием вдохновения девелоперов. Откуда практически сразу раздались характерные звуки. Процесс, что называется, пошел.

Есть ли у вас план?

Bard's Tale - не ступенька, а целый пролет на Лестнице В Небо. Если когда-нибудь попадете в Ролевой Рай, то не забудьте выразить благодарность строителям "Бардовской Рассказки" (вышеупомянутому Брайану, числившемуся в бригаде прорабом, в том числе). Они ее честно заслужили. И хотя с той поры утекло больше байт, чем пальцев у братвы, а былые заслуги - валюта плохо конвертируемая, но коли засеять ими правильное Поле Чудес, то можно взрастить волшебный сад и засыпать каждый вечер под колыбельный шелест высоколиквидных активов.

Ветер в ушко нашептал заветные слова, проскрипели ржавой дверью мозги - и пролились слезами восторга небеса: таможня у Врат Судьбы дала добро. Для начала решили обойтись без издателя. Пусть риск, зато никто под руку не зудит, отравляя полет девелоперской фантазии меркантильной бытовухой. Опять же делиться не надо (по последней информации, делиться все же придется: издатели не издатели, но дистрибьюторы у игры будут). С другой стороны, время - по-прежнему деньги. На сей раз, что характерно, не доброго дяди и не злой тети, а аварийный НЗ на черный день. Поэтому, прежде чем приступить к воплощению нетленки, провели полугодовой подготовительный период: накатали сценарий с диалогами made by Hollywood в 50 000 слов, расписали всему персоналу (вплоть до уборщицы и водителя автопогрузчика) подробный план работ до самого геймовера, заранее придумали квесты и прочую геймплейную дребедень. Словом, теперь каждый винтик знает свою гайку, и потому есть надежда, что счастье не ошибется дверью. А еще пожелаем inXile за оставшийся до релиза год не сойти с рельс задуманного, не свалиться в финансовый штопор и не наткнуться на айсберг иных форсмажорных обстоятельств. Ибо старая песенка на новый лад обещает быть весьма забавной.



Считай по-нашему, мы выпили немного...

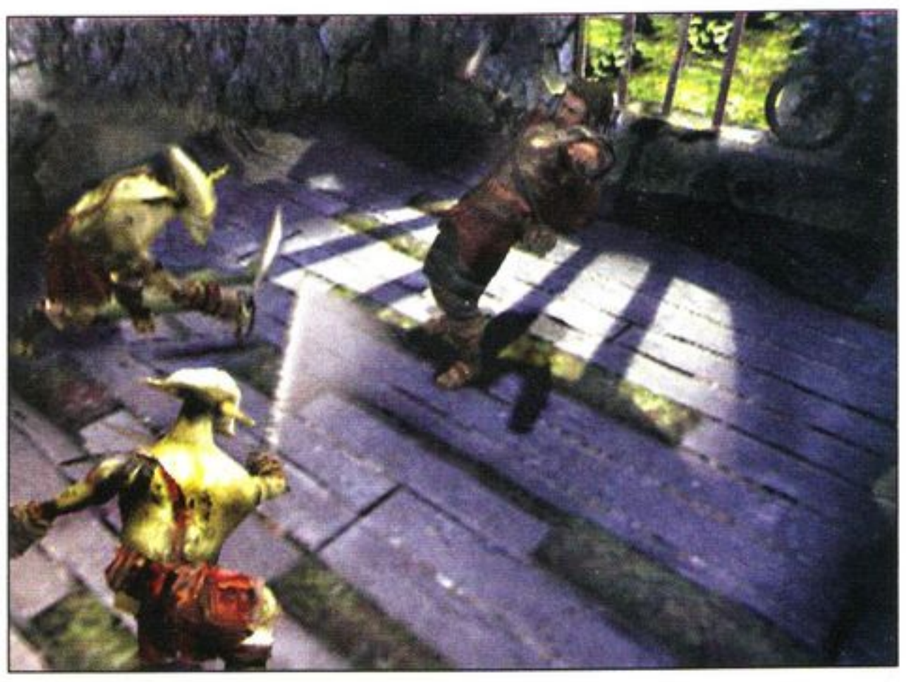
Впрочем, сперва о грустном. Злодейка-мультиплатформенность - печальная участь игр статуса "трайпл эй" - не обошла стороной и тезку бывшей красы и гордости "only&forever". Fargo по данному поводу бьет копытом, ревет белугой и обещает показать всем владельцам PS2, что такое "настоящая CRPG". Когда нелинейность рука об руку с тотальной свободой и полным контролем игрока над менеджментом персонажа сообразжают на троих шоу для реальных девчонок и пацанов, в котором нет места небесным глазкам-блюдцам анимешных красавиц и тинэйджерскому инфантилизму. Ну-ну, посмотрим. Тем более что показательный урок "арпиджилогии" похваляются преподать не только консольщикам.

В качестве еще одной ветряной мельницы доблестные донкихоты избрали игровые штампы и клише. Мол, долой диалоги глухих с немыми, резню ради шопинга и шопинг ради резни. Да здравствует реальная игра с реальным миром для ре-

альных персонажей! В отличие от первоисточника, давшего название проекту, на сей раз будет действительно Bard's Tale. Никакого разнообразия главных героев в меню не предусмотрено - одни лишь барды мужского и женского пола. Зато на гарнирах и соусе обещают оторваться. Не только в смысле ассортимента. К примеру, партия будет не какие-нибудь "ум, честь и совесть", а натуральная песня. И это не столько метафора, сколько нереальная действительность, так как боевые соратники протагониста вызываются им посредством пения (соус пикантный "summon по-бардовски", к столу подается в виде нового слова, чем, по сути, и является), делают свое дело и исчезают. Очень удобно.

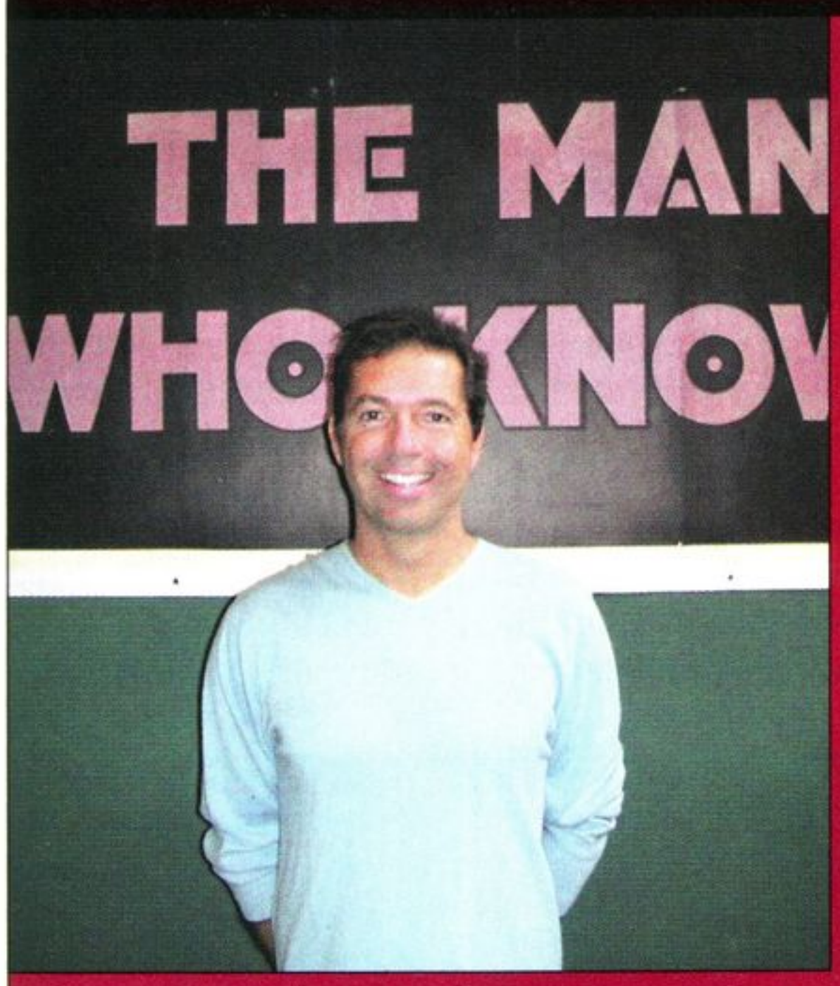
От бдительного ока сценаристов (Голливуд, однако) не укрылись присущие творческой интеллигенции вредность характера и дурное воспитание. Все 50 000 слов диалогов условно разбиты на две ветки. Depending от настроения главгероя. Ежели тому вздумается хамить, то пусть на булочки с маком не рассчитывает.

Также разработчиками особо подчеркиваются весьма теплые отношения протагониста с Зеленым Змием. Сопутствующие данной дружбе провалы памяти с последующими недоразумениями тоже гарантируются. И если на очередных гастролях публика огорчит вас неласковым приемом, имейте в виду - ксенофобия тут не при чем. Недобрую память оставили вы в их сердцах во время своего предыдущего визита, когда, "приговорив" три литра "бормотухи", вздумали вдруг подсобить горожанам в отражении атаки викингов и поднять боевой дух защитников доброй песней... которая так подействовала на пролетавшего мимо дракона, что сынам Одина после него и работы практически не осталось.



Викинги, кстати, потому, что игровой мир создан на основе кельтских, шотландских и норвежских мифов. Графическое исполнение игры несколько современнее. Ради него не пожалели денег и лицензировали движок консольной BG: Dark Alliance. Архитектура геймплея проектируется в духе модного нынче стиля RPG-action, а остальное будет ясно после релиза. Bye-bye.

Между прочим...



В детстве Brian Fargo всерьез занимался легкой атлетикой и даже мечтал выступать на олимпийских играх. По окончанию школы он поступил в колледж, в котором была сильная легкоатлетическая команда, и проучился там целых... две недели. Любовь к компьютерным играм оказалась сильнее. Кто-то усмехнется и скажет: ну и фрик этот Фарго. И будет совершенно прав, особенно, если учесть, что на дворе стоял 1981 год, и о новой забаве ничего слыхом не слыхивали даже продавцы компьютерных магазинов. Следующие девять месяцев жизни Брайан угробил на создание своей первой игры - Demon's forge. Представьте себе, как это выглядело, а потом забудьте. Все равно у вас не хватит фантазии. Свою первую компанию Фарго создал в 1982 году, взяв в банке кредит на $5 тыс., и через несколько месяцев продал ее за те же пять "грандов". А в 1983 году под контракт в $60 тыс. на создание компьютерной энциклопедии основал еще одну компанию, получившую название Interplay. На следующий год Interplay заключила договор с Activision на разработку трех компьютерных игр. Сумма соглашения составила $100 тыс. Первая игра - Mind Shadow - была продана тиражом в 100 тыс. экземпляров. А второй оказалась The Bard's Tale, и только в 1985 году было продано более 300 тыс. ее копий. Так начиналась история, и чем бы она сегодня не продолжилась, те события двадцатилетней давности уже вписаны в нее золотыми буквами.

SPACE HACK

Волк в космосе

Кшаду

Kill'em all!
Жизненное кредо

★ Жанр RPG/Action ★ Издатель Rebelmind ★ Разработчик TBA ★ Дата выхода II квартал 2004 ★ Сайт игры www.rebelmind.com/spacehack

"Мозги бунтуют, работа кипит". Эти слова вполне бы подошли в качестве девиза полякам из Rebelmind. Не успели ветры с Гималаев замести вечными снегами последние следы Тибетской контр-террористической операции, как камера резко ушла вверх и в будущее.

Летите, голуби, летите!

То, что цветовая палитра перспектив человечества выдержана в мрачно-туманных тонах, давно не новость. Футурологи еще крепятся, но создатели виртуальных вселенных уже сделали свой выбор: ничего нам не светит, а если и греет, то исключительно паяльник в известном месте. Каждый из творцов пугает по-своему. Одним мерещатся ядерные грибы, другие больше уповают на террористов, третьи ждут "атаки клоунов" из перпендикулярной вселенной. В этом ряду пугал модель "Глобальное Перенаселение" - заслуженный ветеран. Именно ее "поехавшие крышей" и решили взять на вооружение.

Земля, 21+n-ый век. Людишки расплодились - кошмар! Солнечная коммуналка насквозь провоняла многоразовыми памперсами и старческим маразмом. Пришлось прорубать окно в Галактику и устраивать принудительное проветривание. Сквозняки новой демографической политики тайфунами прошлись по затхлой атмосфере человеческого жилья, выдув заодно и кое-кого из обитателей. Ничего, дело привычное. Лес рубят, а мы крепчаем. И полетели болезные осваивать просторы дальнего космоса.

Space Hack - это не модель пылесоса, а натуральный протагонист. Герой героев, бывшая краса и гордость космического спецназа. В молодости гарного хлопца угораздило одним мачете зарезать тридцать пиратов, отсюда и "погоняло". Урок не пошел впрок, как следствие - разногласия с начальством во взглядах на траекторию генеральной линии, трибунал, приговор, межзвездная тюрьма держит курс в систему желтого карлика (красного гиганта - нужное подчеркнется само по выходу игры), на орбите коего уже гостеприимно распахнула двери пустыня и окна болот Maximus XV - будущий шалаш для милых, то бишь грядущий рукотворный рай.

Но схалтурили штурманы, и звездные карты легли могильным крестом. Ужас галактических трасс - гравитационная мышеловка The Black Nebula - не предложила даже халявного сыра. И смешались в кучу люди, алиены... Теперь лишь сила рассудит, кто прав, кто лев, а кто - настоящий космический волк.

Класс без классов

За образец геймплея взяли "Диаблу". Подозреваю, впрочем, что родителей "Космического Хэка" в значительно большей степени интересуют финансовые достижения Великой и Ужасной, нежели игровые. Хотя от последних они тоже не отказались бы. Так или иначе, налицо все основные признаки желания пожать когда-то посеянное "Близзардами": четыре основных атрибута (Strength, Agility, Endurance и Knowledge), набор преимущественно боевых навыков, бой в реальном времени, мириады средств его ведения и еще большее количество злобных монстров, подлежащих безоговорочному расчленению, зажариванию и поеданию... Ой, сорри, погорячился, есть не обязательно.

Если у игры и будет присутствовать какая-то персонификация, то спасибо за это нужно сказать сеттингу, то есть характерным особенностям игрового мира. Во-первых, будущее (далекое), а значит - технологии. Лазеры, мазеры, бластеры, кластеры, имплантанты, стимуляторы и все, на что девелоперам хватит фантазии, эрудиции, времени и денег, еще не надоели (именно в данной жанровой разновидности), а потому интересны.

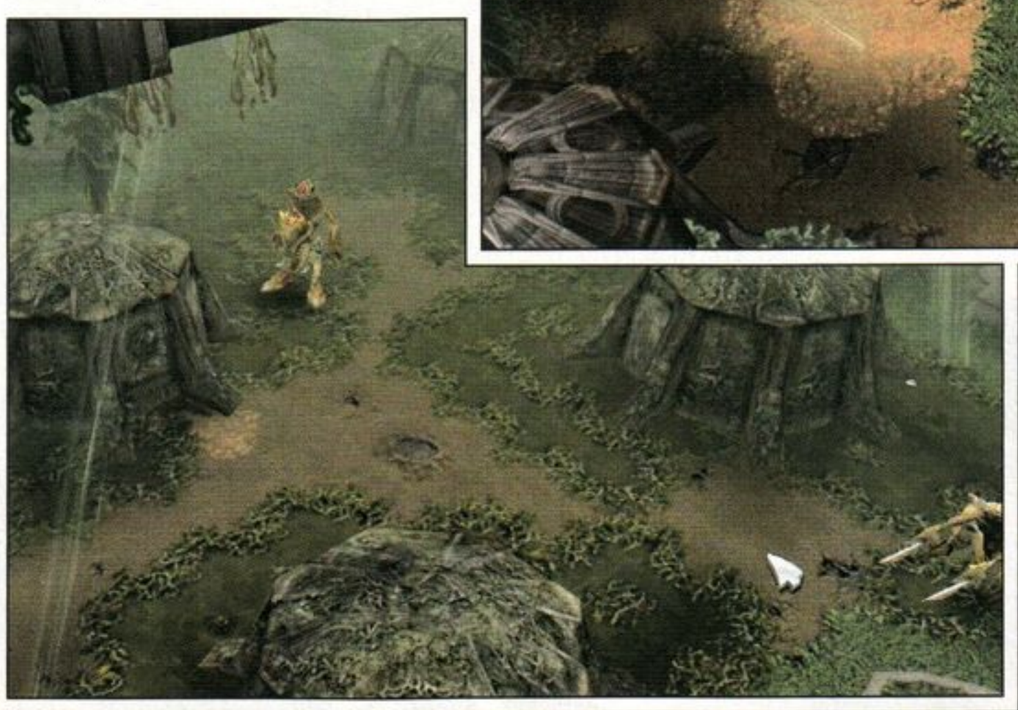
Во-вторых, антураж. Космическая тюрьма (ака spaceship) - это вам не утлый ковчег времен Всемирного потопа. На борту присутствуют реки (чтобы орошать пустыни), горы (чернозем для рекультивации сельхозугодий), леса (понятно зачем, да?) - всего пятнадцать биосферных зон на все вкусы заключенных (такая вот тюрьма). В каждой зоне - свой коллектив со своим лидером.

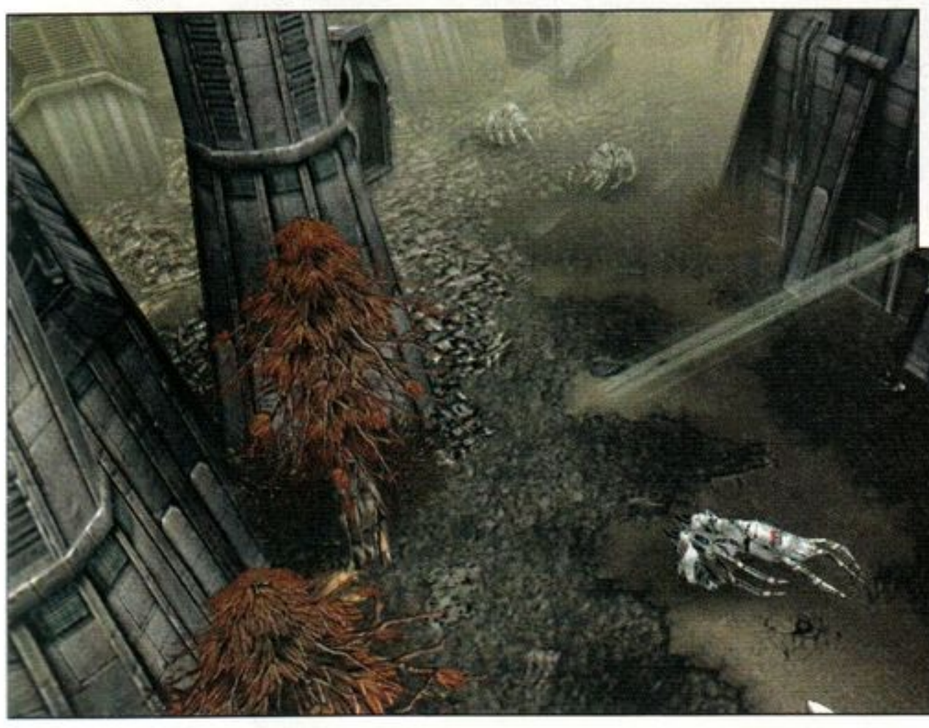
В-третьих, отсутствие классов. Игрок совершенно свободен в выборе путей развития протагониста, никаких узкоклассовых девайсов и даже общедоступная высокотехнологичная магия - free 4 all, только платите тугрики.

Цель игры - пробиться к некому модулю, который поможет сказать мышеловке goodbye. Палочка-выручалочка находится в самом далеком от начала конце, экскурсия по всем пятнадцати зонам гарантирована, реки крови и горы мертвых тел - как водится. А что еще надо для полного счастья? Графика? Full 3D. Лимон "бачей" на банковском счете? Ага, щас, только звездочку с неба достану. Иное же - суета.

З.Ы. Разработчики, загадочно подмигивая, обещают не превращать Space Hack в фестиваль point'n'click'a. Любапыыытна, аж жуть!

Н





THE BLACK MIRROR

Чисто английские убийства

Алексей РАТУШКИН

Time is an abyss -
Profound as a thousand nights;
I sojourn my haste, I make respites
For what availeth this eager pace?
One step more naught to face,
Save the heirloom fatal kiss.
Theatre of Tragedy. "Bring Forth Ye Shadow"

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **DreamCatcher Interactive** ★ Разработчик **The Adventure Company** ★ Рекомендуется **PIII-400, 64 Mb RAM, 8 Mb Video**
★ Сайт игры **www.adventurecompanygames.com/tac/black_mirror/index.html**

В доброй старой Англии, в самой, что ни на есть глубинке, где еще можно встретить маленькие, словно сошедшие с иллюстраций к книге викторианской эпохи городки с милыми сердцу названиями вроде Уормхилл или Уиллоу Крик; где местные жители щедро пересыпали свою речь всевозможными "aye", "ye", "fer" и тому подобными архаичными просторечиями, стоял замок.

A skeleton in the closet

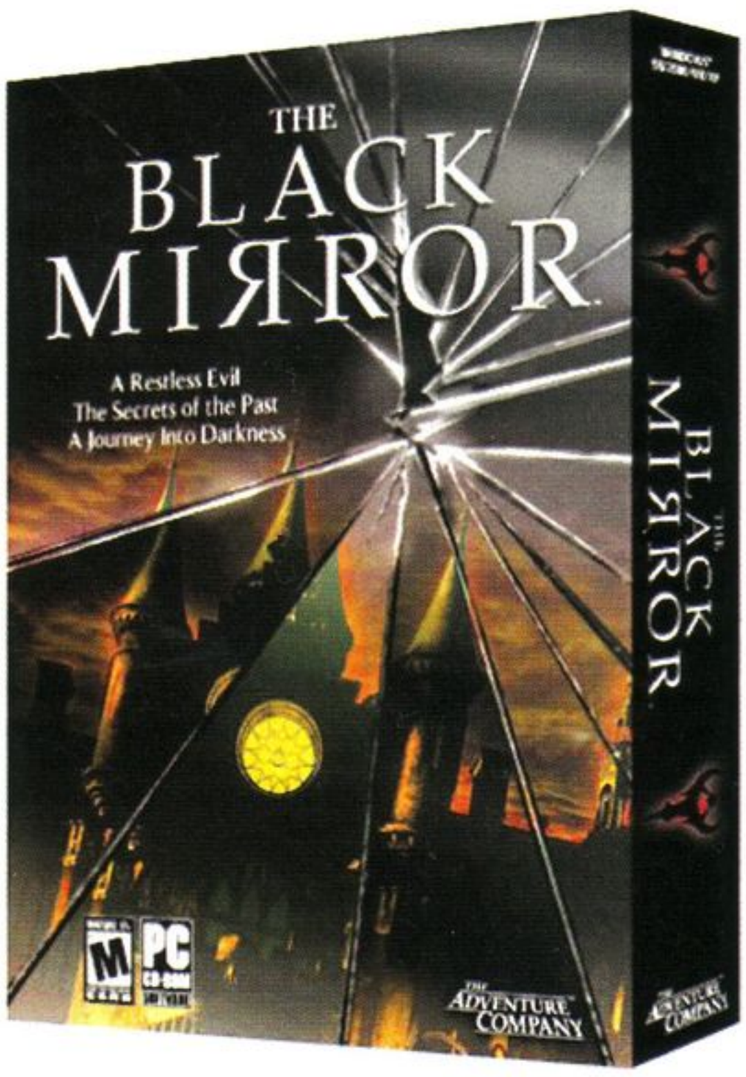
Старый добрый английский замок, который владельцы не раз отстраивали заново после многочисленных осад и пожаров, теперь уже больше похожий просто на огромный загородный дом, однако сохранивший в основании те самые камни, из которых еще в тринадцатом веке был сложен в самый первый раз.

Замок, надо сказать, выделялся на фоне пасторальных "Теплых Холмов" и "Ивовых Ручьев" своим загадочным, несколько мрачным именем. Назывался замок The Black Mirror - Черное Зеркало. Он был заложен в самом начале тринадцатого века двумя братьями Мордредом и Маркусом Гордонами, и во владении этого рода оставался до нынешних времен.

Надо заметить, что первые годы существования замка были омрачены одной весьма неприятной историей. Маркус Гордон, будучи человеком набожным, отправился с паломничеством в Святую Землю, и его брат остался полновластным хозяином поместья. Мордред был человеком замкнутым, нелюдимым и склонным к садизму. Любимым его развлечением стали показательные судебные процессы. За любое, самое малое преступление наказанием была смерть, медленная и мучительная. Окрестные крестьяне жили в постоянном страхе и втайне перешептывались о том, что, дескать, не может тут быть дело в одной лишь кровожадности лорда, неспроста орошает он кровью невинных жертв окрестные менгиры, ой, неспроста...

Вот такое вот положение дел и застал вернувшийся из паломничества Маркус. Не долго думая, он решил призвать брата к ответу перед судом людским и божьим и, собрав родичей и ополчение из местных крестьян, осадил замок. Мордред и не помышлял о добровольной сдаче - дело закончилось штурмом. В ходе штурма Маркусу пришлось собственноручно отправить своего брата на тот свет, слишком уж тот упорно сопротивлялся. Затем, в искупление грехов Мордреда и своих собственных, он приказал построить церковь на том самом месте, где кровожадный садист (и потенциальный еретик) вершил свой неправый суд. Тогда же замок и получил имя Черное Зеркало. Почему? Толком никто объяснить не может.

И еще. С тех далеких пор и поныне в каждом поколении прямых потомков Маркуса есть хотя бы один буйнопомешанный. Поговаривают о родовом проклятии, но кто в наши дни верит в эти средневековые сказки?

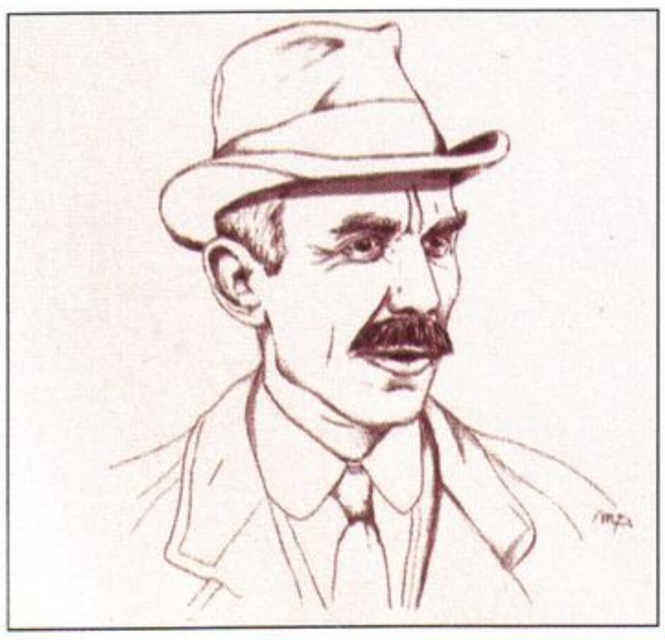


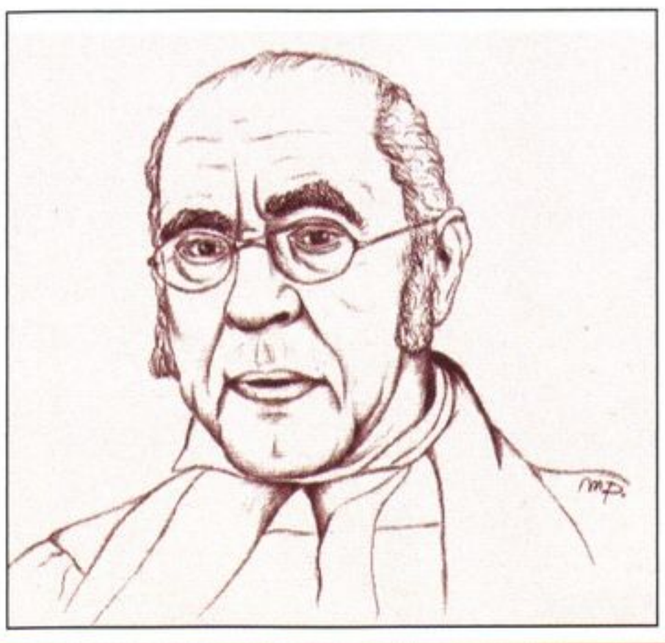
Mirror, mirror on the wall...

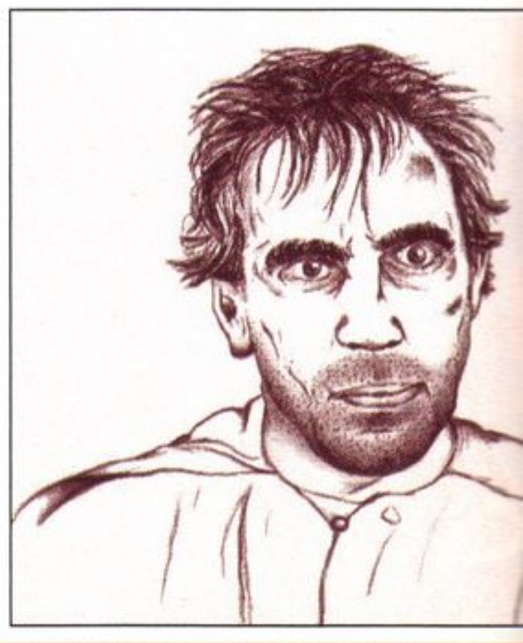
Такую вот легенду и узнает игрок в первой главе The Black Mirror. Легенду, полную зияющих пробелов и за уши притянутых объяснений, однако ж, скрывающую под собой ту самую пресловутую представительницу славного племени canis familiaris, которая и есть ключ к истории и ответ на все вопросы. Ответ, надо заметить, крайне неприятный для игрока, но великолепно объясняющий всю цепь таин-

Местный морг снаружи...

...и внутри







ственных и ужасающих событий, произошедших в доброй старой Англии, в самой что ни на есть ее глубинке.

Впрочем, давайте-ка по порядку. В The Black Mirror вам предстоит сыграть роль Сэмюеля Гордона, прямого потомка того самого Маркуса, не буйнопомешанного, но все же с изрядным количеством тараканов в голове.

Двадцать лет назад его жена погибла во время пожара в замке, с тех пор Сэмюеля преследуют головные боли и галлюцинации. Чтобы избежать лишних напоминаний об этом трагическом случае, он твердо решил не возвращаться в Черное Зеркало и не общаться с родственниками без особой надобности. Впрочем, вернуться ему все же пришлось.

Дед Сэмюеля якобы покончил жизнь самоубийством. То есть нам с вами из вступительного ролика понятно это "якобы". А вот Сэмюелю предстоит убедиться, что дело нечисто. Пока же все вокруг него уверены, что восьмидесятилетний старик просто заперся в своем кабинете, а потом выпрыгнул в окно, не оставив никакой записки.

Death becomes him

Сюжет The Black Mirror вызывает просто-таки бурю смешанных чувств. Мрачная, в чем-то готическая, в чем-то лавкрафтовская история (извините, что без примеров, спойлерам здесь не место). Зло должно быть как раз таким: иррациональным и сверхъестественным; приятно видеть, что DreamCatcher нашлатаки сценаристов, ухвативших этот основополагающий принцип "высокого стиля" в жанре триллера. И в то же время довольно неприятно видеть, насколько небрежно (при великолепно, потрясающе, мастерски продуманном "скелете" сюжета) авторы отнеслись к проработке мелких деталей. Вот тут, кстати, можно и парочку примеров привести.

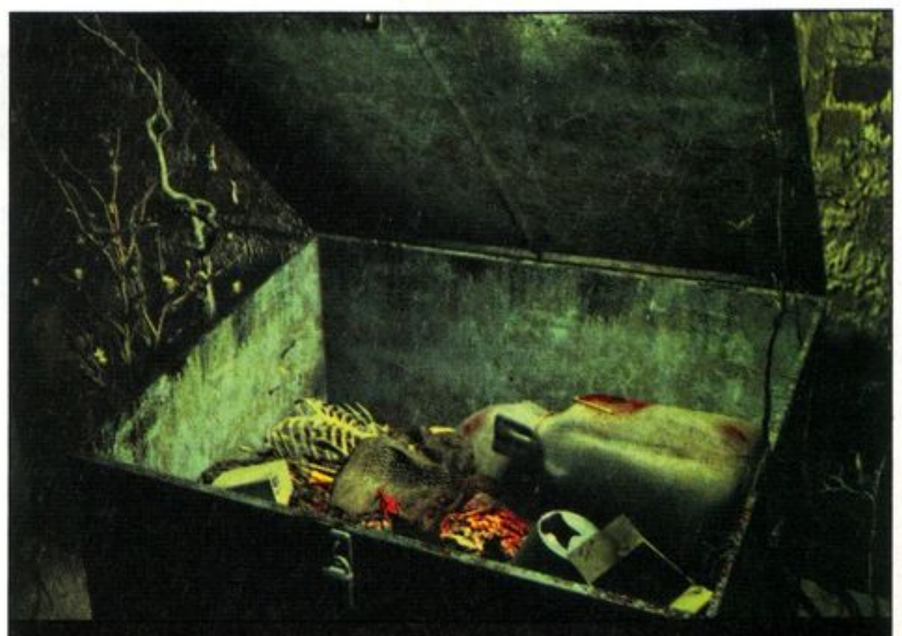
О том, что покойный Вильям приходится родным дедом Сэмюелю можно узнать из единственной реплики могильщика (или бармена? - уже не помню). А графиня Виктория Сэмюелю кем приходится? И милейший дядюшка Роберт, он все-таки терапевт, как сам говорит? И почему тогда он возглавляет местную психушку? И, вообще, это жена Сэмюеля погибла? Никаких намеков, между прочим, на их отношения, кроме того, что жили они в одной комнате. Да и не выглядит Сэмюель даже на тридцать восемь. Или он совсем в детском возрасте женился?

Детали, детали... Важнейшее художественное средство, кстати говоря. Их отсутствие способно здорово повредить самому выигрышному сюжету, впрочем, в случае The Black Mirror вред этот далеко не летальный.

Более однозначное впечатление вызывает графическая сторона игры. Художников надо хвалить за прекрасно прорисованные бэкграунды и тщательно подобранное освещение. Придумать лучшие декорации для мрачного мистического триллера, пожалуй, невозможно. Особенно хорошо смотрится ход с поездкой в Уэльс. После ненастного дня и уже двух таинственных смертей чуть более яркие цвета валлийской осени воспринимаются едва ли не как буйство красок. А потом снова пасмурное небо и... Только вот фиксированное разрешение 800x600, как прикажете такое понимать в году 7511 от сотворения мира?

От звукового сопровождения можно было ожидать большего. Музыка подкачала. Озвучка персонажей хороша, прочие звуки правдоподобны, а вот мелодии предсказуемо монотонны. И столь же предсказуемо затихают/нарастают в ключевые моменты, впрочем, музыка для триллера - это уже настолько устоявшийся канон, что ждать кардинально нового было бы глупо.

Ну и последним по списку и первым по значению пунктом идет собственно "квестовость" игры. Ну что тут можно сказать. Перед нами яркий пример высококлассной адвентюры последнего поколения. Причем, прошу заметить, ключевыми понятиями в этом определении будут не только "высококлассный", но и "последнего поколения". Паззлы просты. За исключением одной загадки со знаками Зодиака и подлянки со стрельбой по замку здесь нет ничего, что заставило бы просто внимательного человека еще и подключать к делу свой интеллект. Зато эти паззлы разнообразны. Нашлось место даже для старых добрых jigsaw. Всякие нервные личности, знай себе, рвут важные улики в клочки, а вам приходится их собирать. Инвентарь, опять же, не особо захламляется. Если вы нашли предмет, то, скорее всего, вы сможете его использовать через пару-другую экранов. И, наоборот, ежели какой-то интерактивный объект не отвечает вам взаимностью, то нужный для него предмет где-то неподалеку. Да, еще одна важная деталь. Пока вы не сделаете абсолютно все, что вам нужно в локации сделать, вы ее не покинете. Нелинейность? Помню, слышал это слово. Где-то не здесь.



Квест, и чтоб не покопаться в мусоре? Так не бывает

Справедливости ради стоит заметить, что под "локацией" может пониматься весьма и весьма приличное количество экранов. И все той же справедливости для стоит защитить The Black Mirror от еще двух нападок.

Во-первых, говорят, что игра коротковата. Ну не знаю, можете не соглашаться, но кажется мне, что у квеста либо есть интересный сюжет и логичные паззлы, либо чего-то из этого нет (в последнее время чаще и того и другого). А "более двадцати однопользовательских миссий" - это из какой-то другой оперы. У The Black Mirror есть и сюжет, и паззлы, и шесть глав развития этого сюжета, прерываемые качественно срежиссированными и чертовски атмосферными роликами. Кому-то всегда мало.

Во-вторых, говорят, что финал разочаровывает. Хм, такие финалы всегда многих разочаровывают. Однако ж, он вполне закономерен, и если что тут и стоит ругать, так не финал, а несколько скомканный ход сюжета непосредственно перед ним. В общем, играйте и составляйте свое мнение.

Owls are not what they seem to be...

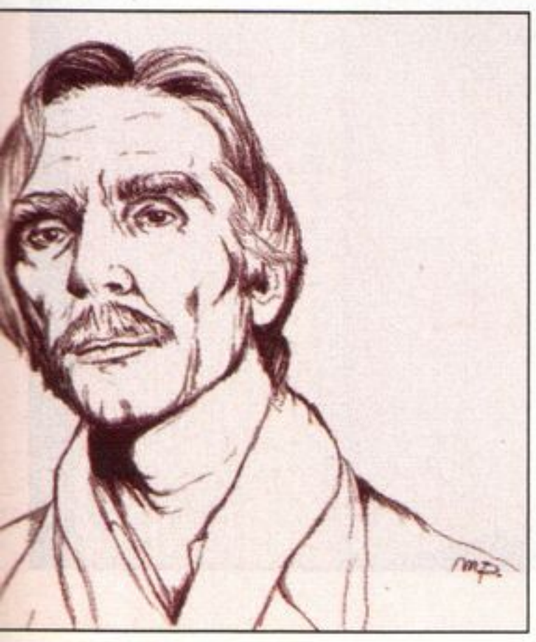
Играйте, играйте. Уже никого не удивляет, что DreamCatcher может издавать хорошие квесты, и перед нами не просто еще одно тому подтверждение, но и новая ступень мастерства, на которую поднялся канадский издатель. Будем надеяться, что не последняя.

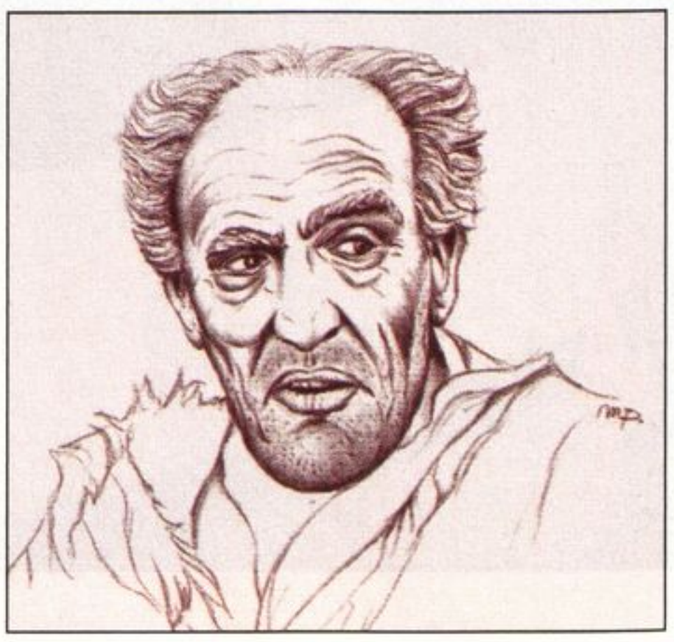
Н

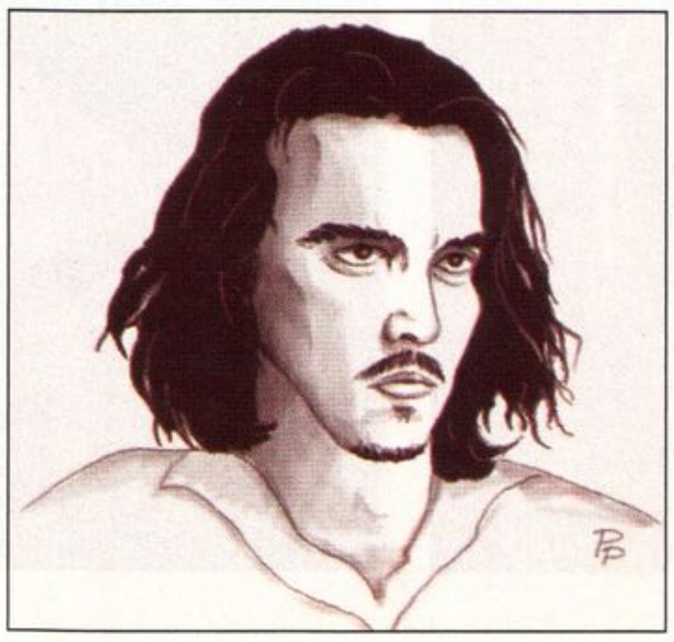
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

7.5







BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Возвращение блудного

ueoai

This is now!
MDFMK

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **1C, THQ, The Adventure Company** ★ Разработчик **Revolution Software** ★ Рекомендуется **Pentium III 1.2, 128 Mb RAM, GeForce4 Ti 4200** ★ Сайт игры **www.revolution.co.uk**

Broken Sword - это легенда. Broken Sword навсегда остался в памяти тех, кто считает жанр классических квестов мертвым уже пять-шесть лет. Собственно, именно на нем этот жанр и скончался, выплюнув напоследок вторую част игры, великолепную эпитафию самому себе.

Мы, конечно же, не будем рассказывать вам о том, как страшно было ждать нового BS - вы ведь и сами его ждали. Лучше поговорим о том, чего мы, собственно дождались.

Фейслифтинг

В Revolution пошли на довольно-таки рискованный шаг. Broken Sword помнили и любили в основном за его непередаваемый шарм, выраженный в гениально-аккуратной работе художников и дизайнеров. Полное изменение стилистики игры, а тем более игры культовой - тяжкое бремя и большая ответственность. Обычно в таких случаях (вспоминаем недавно почивший Full Throttle) народные массы начинают истово голосить о продажности разработчиков, которые за метафорические 30 серебряников начали обслуживать интересы консольной аудитории. "Бездушное 3D" быстро и безостановочно вторгается в спокойный и уютный мир традиционных квестов, не оставляя камня на камне от милых и любимых с детства образов плейбоя Ларри и антисоциального любителя мотоциклов Бена.

Признаюсь, еще несколько лет назад я бы с готовностью подписался под всем вышеизложенным: 3D действительно было бездушным, в основном из-за нехватки вычислительных мощностей среднестатистического компьютера, а квесты находились в таком упадке, что ничего хорошего "по мотивам" старых игр ожидать просто не приходилось.

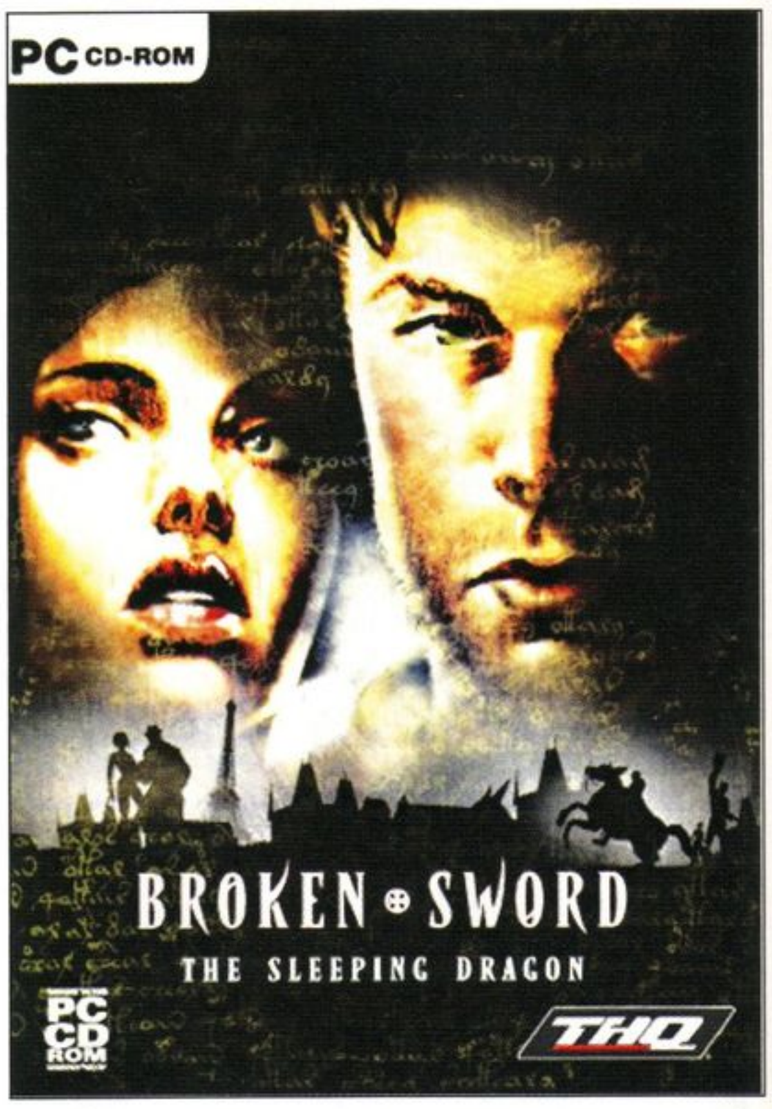
Другое дело - сейчас. Мощность среднестатистического компьютера наконец-то достигла невиданных высот, а старые квесты попросту ушли в долину мертвых, туда, откуда возвращаются либо под вывеской "Out for Sony PlayStation 2, coming soon for PC and Gameboy Advance", либо не возвращаются вовсе.

Инновации

Broken Sword: The Sleeping Dragon (обратите внимание на отсутствие магической цифры "3" в названии - нам ласково дают понять: сейчас - это сейчас, а милые анимированные спрайты остались в прошлом) - отличный пример того, как должны выглядеть высококачественные камбеки игр, отошедших в долину мертвых.

Главное, с чем стоит примириться сразу и навсегда - это управление. Да, консоли нынче в большой моде, и управление сделано в расчете, в первую очередь, на них. Да, мышкой было бы привычнее и, где-то, даже удобнее. Но где катастрофа, покажите мне ее? Наличие геймпада гарантирует получение максимального удовольствия от игры, но и с клавиатурой вам тоже будет приятно.

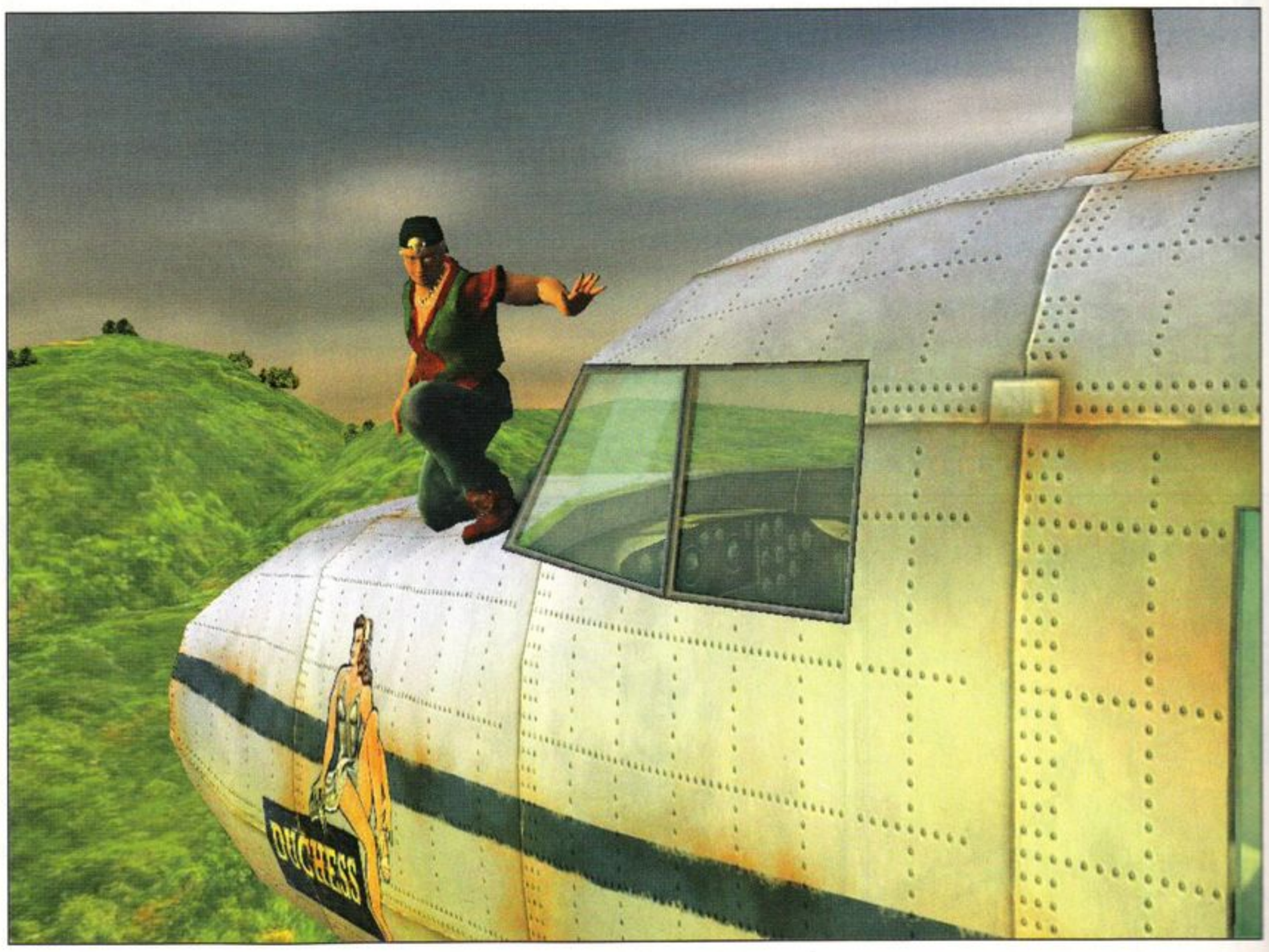
Основным препятствием на пути любителей Ларри будет интерфейс, максимально заточенный под магические восемь (4+4) кнопок. Далеко не каждому, решившему настроить интерфес, с первого раза дано понять, что такое action map, и почему там имеется четыре "направления".



С другой стороны, освоившим премудрости проконсольного управления становятся доступны такие эмоции, которые простым операторам манипулятора "мышь" не могли даже присниться. Так, например, в самом начале игры имеется небольшой action-паззл, связанный с пресловутым прыганьем по горным уступам. С геймпадом наперевес проходить это место - чистое удовольствие.

Бараны через замочную скважину

Вернемся, однако, к нашим баранам. Переход в три измерения позволил, с одной стороны, применить более реалистичную модель передвижения, и, с другой, окончательно запутать нас в бесконечных возможностях использования предметов. На помощь нам приходит интерфейс.

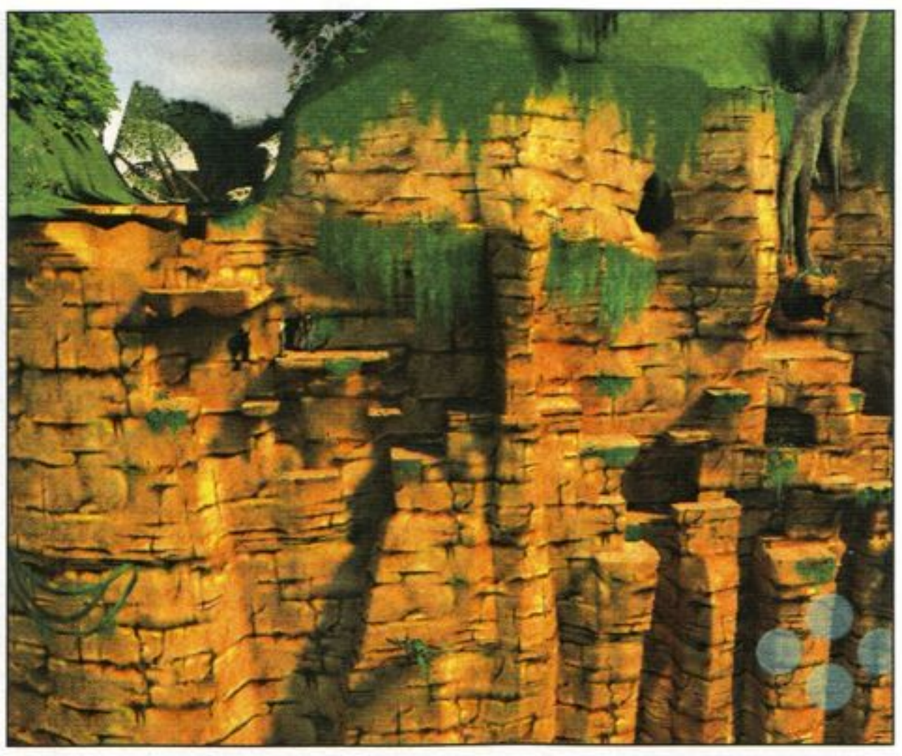


Каждое активное место на экране, находящееся в зоне досягаемости героя, подсвечивается звездочкой. Между активными местами можно переключаться, и для каждого имеется набор доступных действий. Никуда не делись любимые в народе "глаз", или "ухо", только теперь они появляются исключительно контекстно и иногда заменяются более конкретизированными аналогами вроде "глаз в замочную скважину".

Упомянутая выше action map - это четыре кружка, расположенные в правом нижнем углу. Они призваны сообщать нам, какие действия в данный момент может совершить герой. За каждый из кружков отвечает одна из четырех предварительно назначенных кнопок.

Кружочки преследуют нас и в инвентори, а также во время разговоров - каждая тема для беседы изображается в виде характерной пиктограммы.

Собственно, это все (а вы боялись...), что может заставить грустить непримиримых ревнителей старины. В остальном, это - старый добрый квест, как бы я не нагонял страха в предыдущих абзацах.



Конец света as usual

Про сюжет, конечно же, лучше помолчать. В лучших традициях: конец света, только мы можем остановить, культы, мистерии, роковые красавицы. Все как нужно.

В наличии имеется и хрестоматийный хакер, проживающий в унылой квартирке, заваленной нестиранным бельем вперемешку со старым компьютерным железом. К счастью, хакера зовут не мистер Андерсон, а Вернон, и выглядит он вполне обычным прыщавым неудачником в очках-телескопах, поэтому он благополучно умирает от передозировки свинцом в самом начале игры - не без помощи таинственной незнакомки, которой, в отличие от хакера, для полного соответствия стилю не хватает только темных очков. Потом хакер будет отомщен, а злодейка получит сковородкой по фейсу - чтобы не зазнавалась. Но это все в будущем.

Главное в квесте - паззлы™

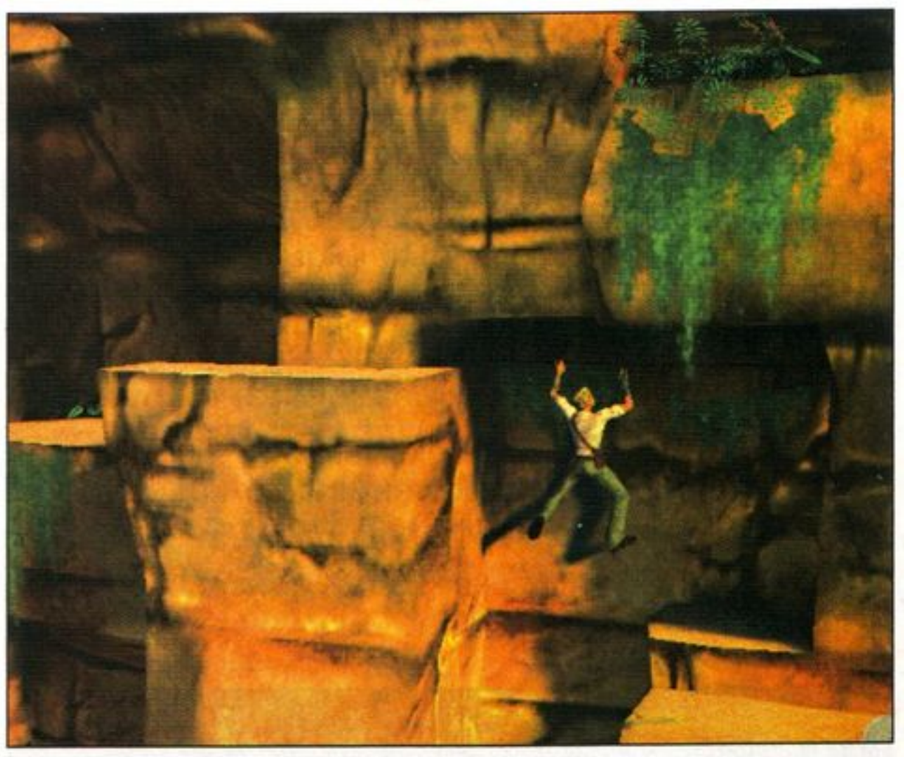
Мы привыкли считать, что одним из главных мерил качества квеста являются паззлы. Хоть я и не люблю это слово, но оно довольно точно отражает смысл того, что посредством него мы обычно пытаемся выразить. Загадки. Головоломки. Проблемы, бытовые и прочие. Все эти приятные штуки.

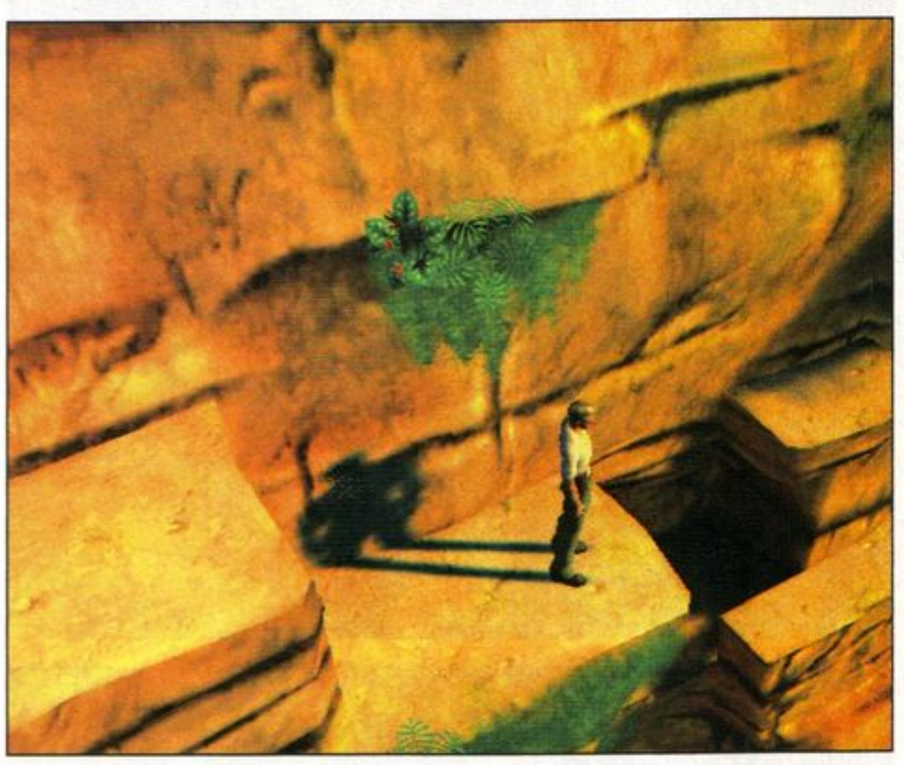
Паззлы бывают либо нормальные, либо безумно/бессмысленно усложненные, вследствие отсутствия у авторов игры чувства логики, либо незаметные - когда с логикой у авторов все прекрасно. В данном случае сомневаться, в общем-то, не приходилось - с логикой у Revolution определенно все отлично.

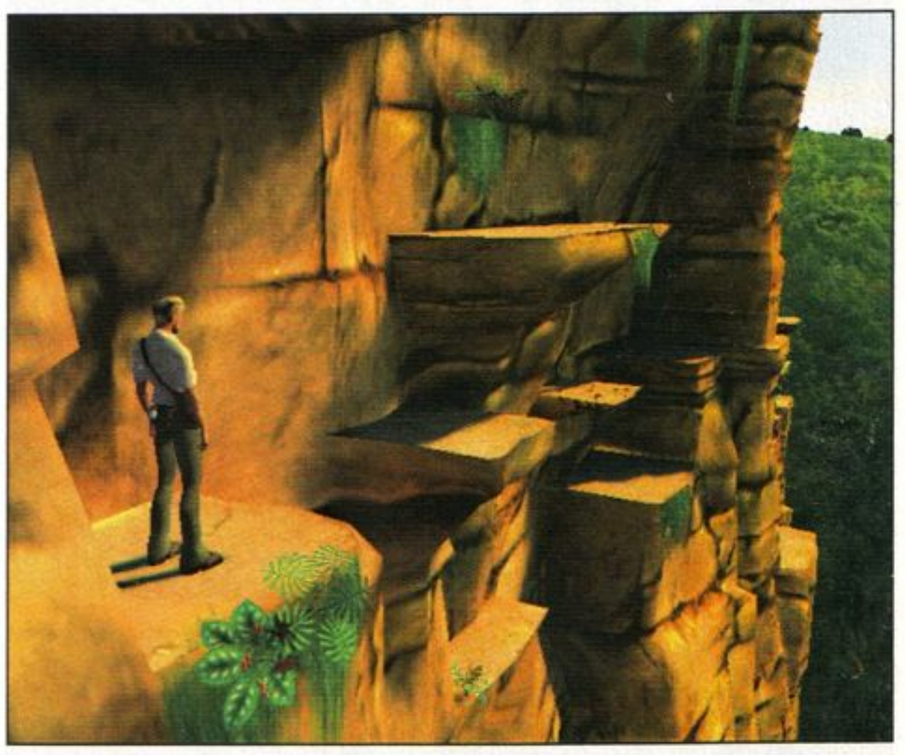
Кто-то, возможно, скажет, что игра слишком проста и линейна - ни тебе, понимаешь, пиксельхантинга, нашего любимого вида спорта, ни полуторачасовых заторов в пустой комнате без единого намека на то, что делать дальше.

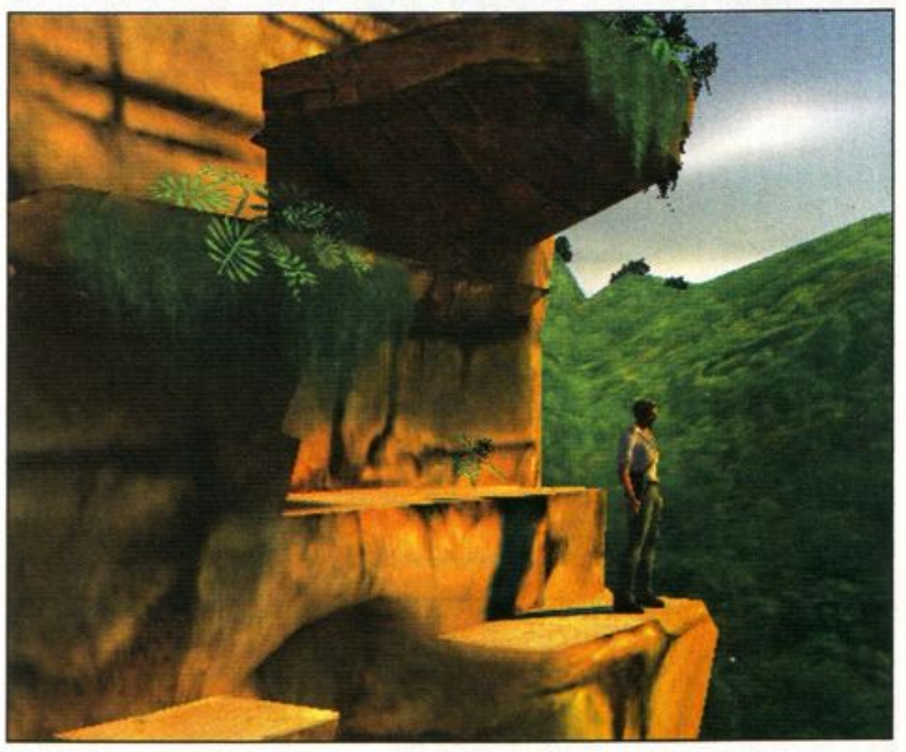
А я вам на это, друзья, отвечу, что у вас с логикой тоже все в порядке, потому и не случается заторов и проблем. The Sleeping Dragon предоставляет в наше распоряжение именно такие головоломки, решать которые приятнее всего - логичные. Согласитесь, очень сложно испытать чувство гордости за себя, родимого, в связи с тем, что наконец-то, после десяти минут тупого перебора, догадался, что и куда нужно засунуть. Здесь, напротив, чувство гордости испытываешь часто и по делу, благо игра длинная, и в ней есть где пораскинуть мозгами.

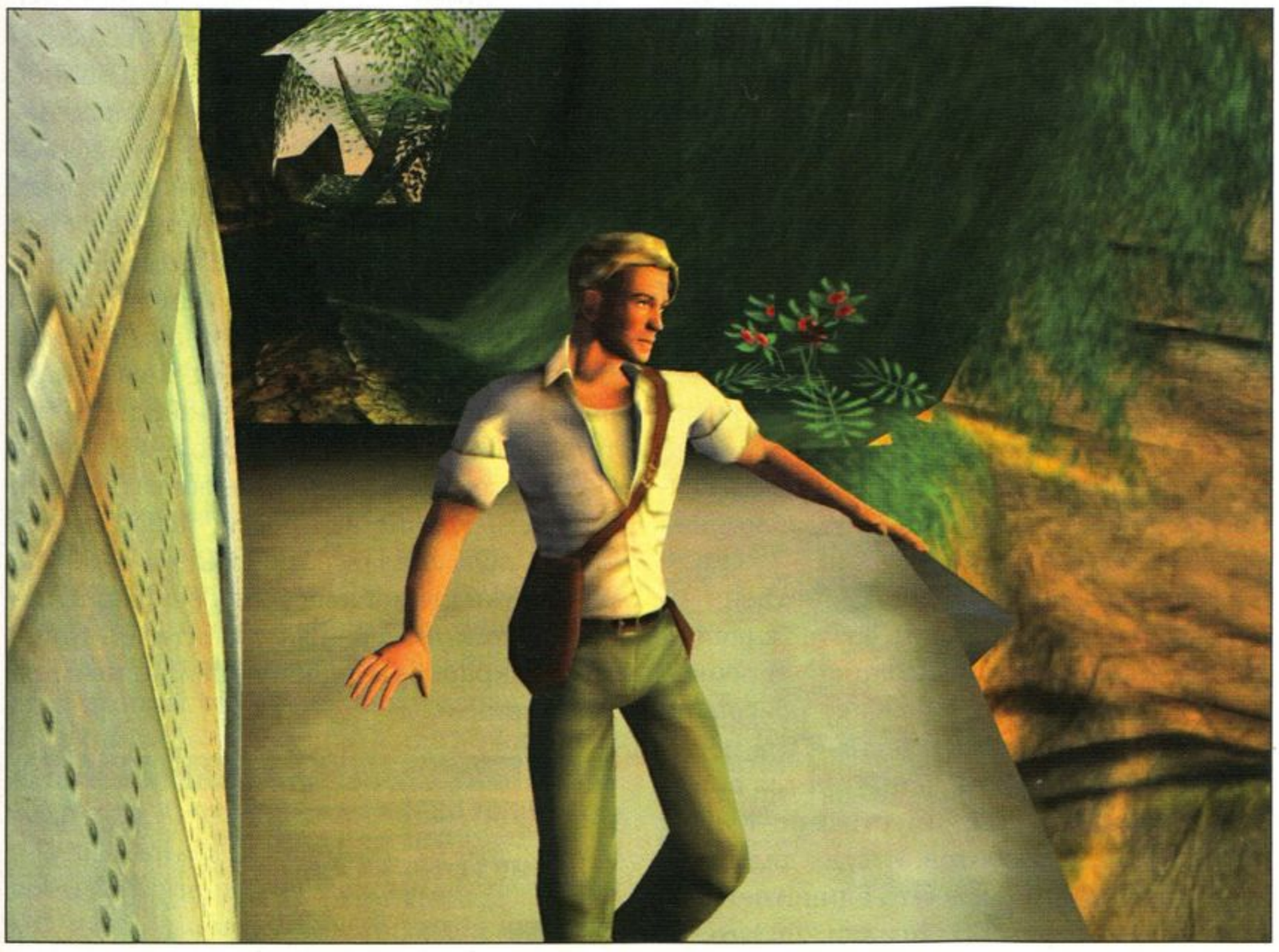
Ну а чтобы не очень расслабляться в процессе, нам предоставляют еще один вид challenge-услуг - экшн-вставки. Да-да,



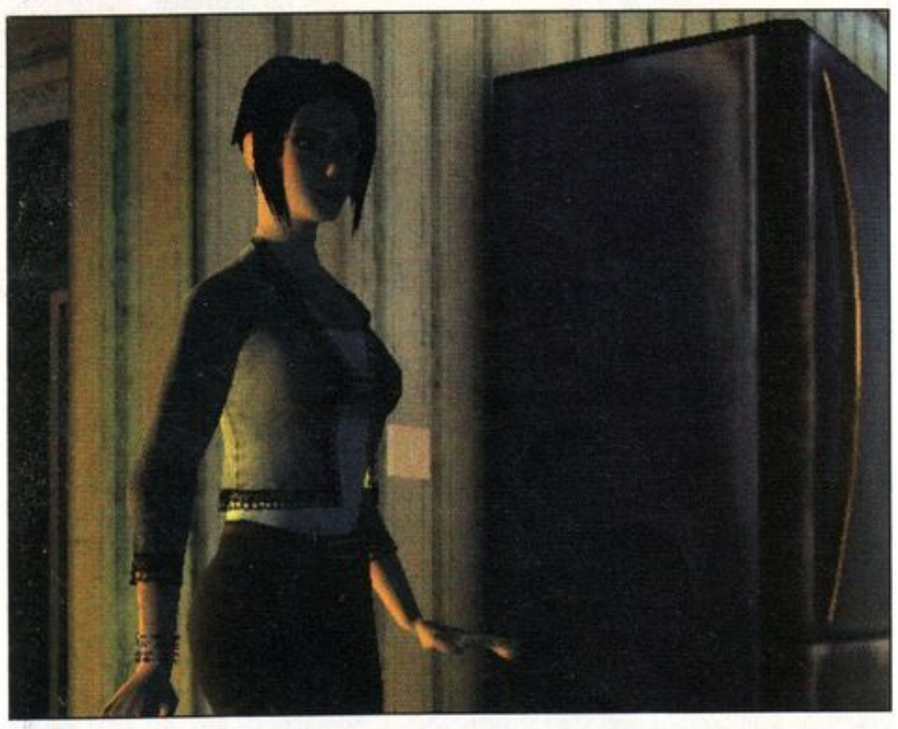


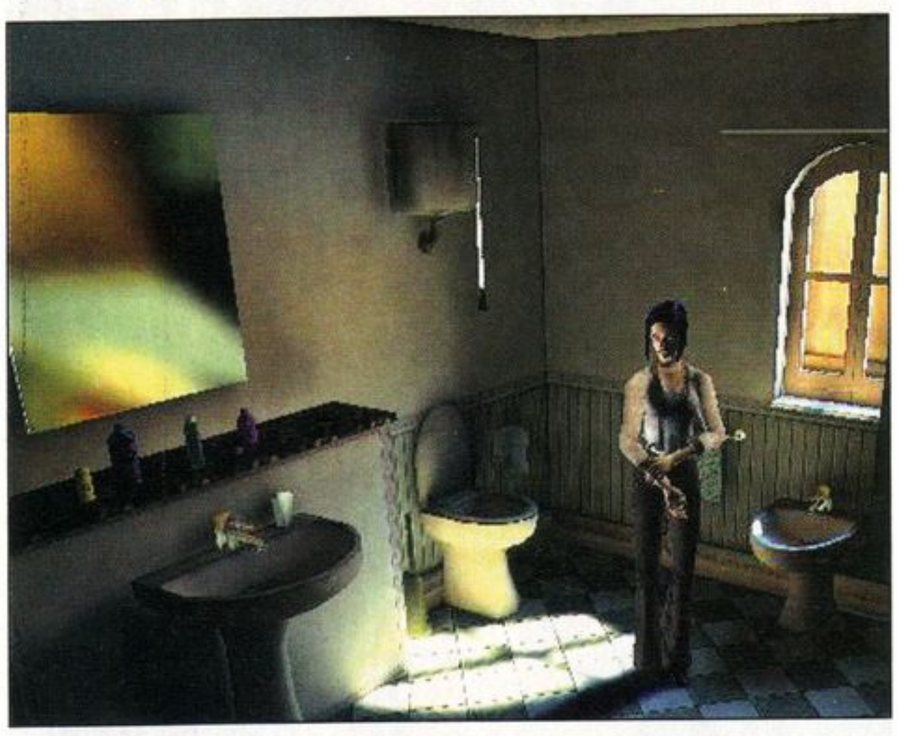


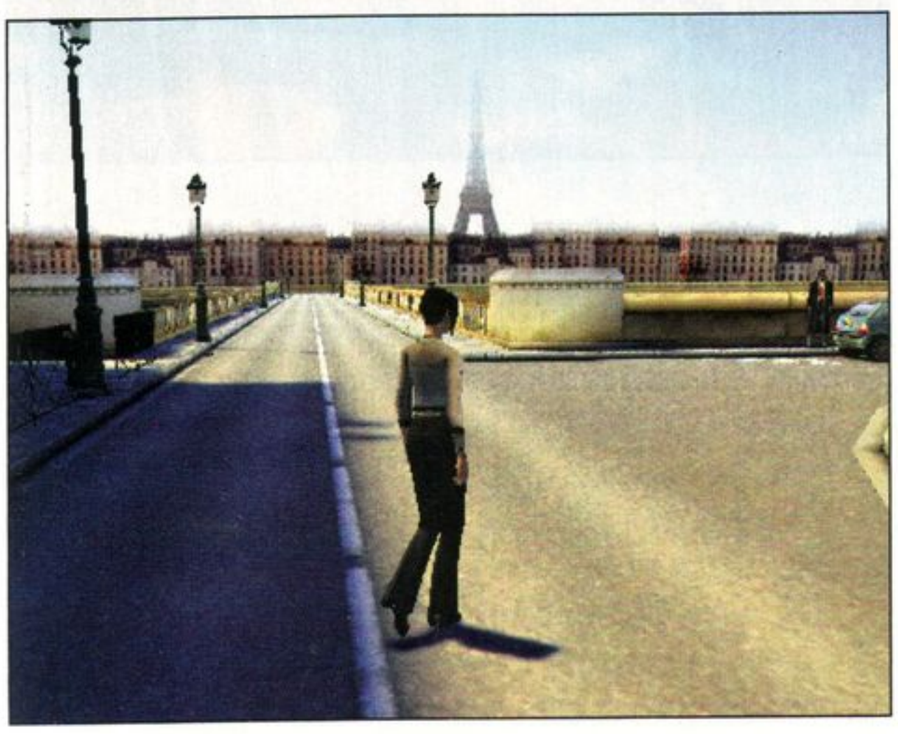


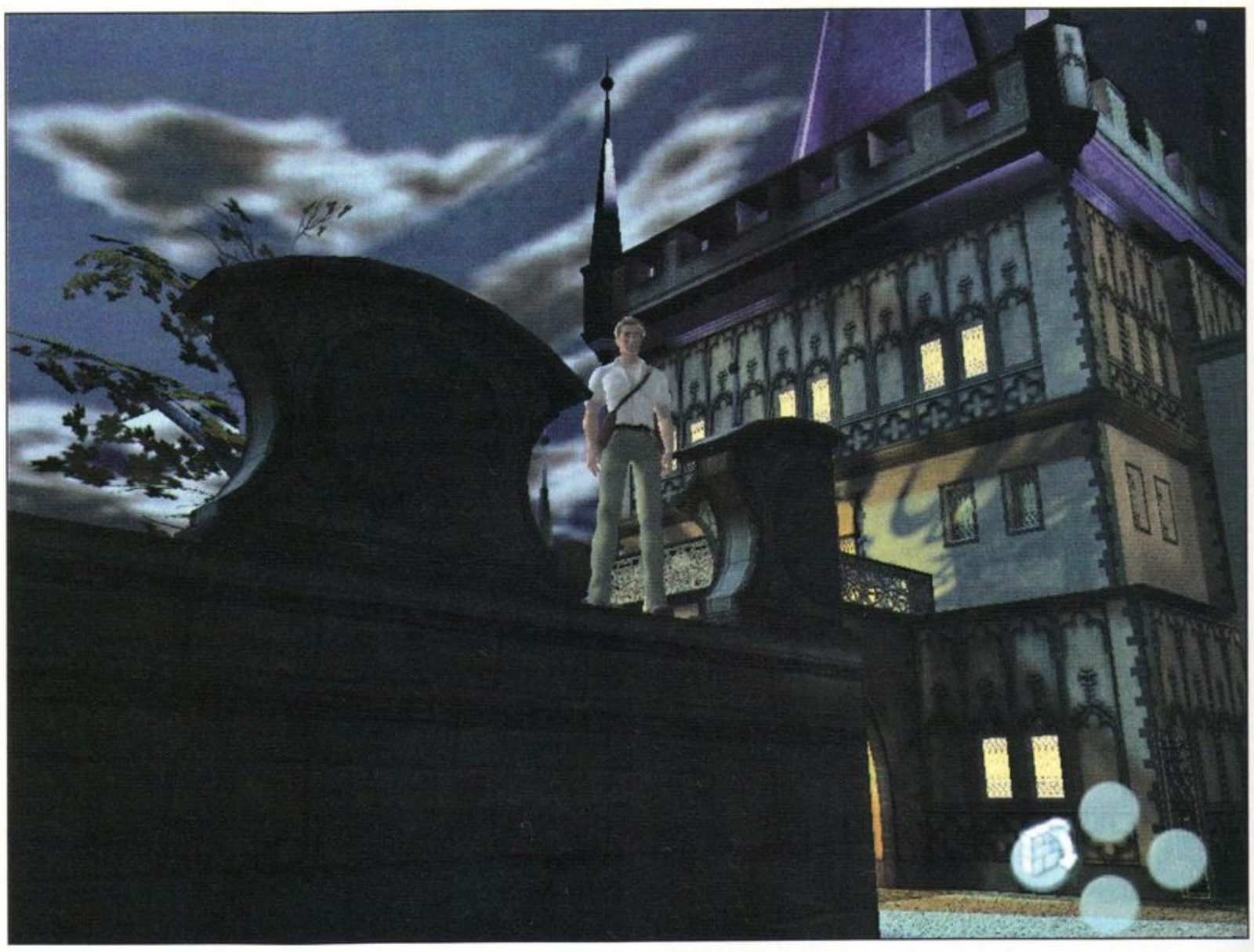


те самые, о которых рассказывали в интервью разработчики, и которых мы так боялись все это время. Зря боялись, конечно же. Обычно весь смысл подобных вставок заключается в том, чтобы в особенно напряженный момент не растеряться, и совершить нужное действие. Так, Николь с нашей помощью сначала охаживает сковородкой киллершу-неудачницу, а потом добавляет на орехи дверью от холодильника. И, конечно же, умереть насмерть обычно нельзя - в наказание нам всего лишь показывают всю сцену сначала.









Талант не пропьешь

Теперь постараемся забыть обо всем, написанном выше, и прислушаться к собственному чувству прекрасного.

Спрайтов и роскошных, нарисованных вручную, бэкграундов больше нет. С этим нам надлежало примириться еще когда игра была только заявлена к разработке, и я искренне сочувствую тем, кто до сих пор расстроен. Надеюсь, им помогут квалифицированные психологи.

Мы же обратим свои взоры к трехмерным красотам бытия. Revolution верны себе, и даже в трех измерениях умудряются продемонстрировать нам такое чувство стиля, которому могли бы позавидовать многие.

С технической стороны умиление вызывает немногое - разве что тени, которые, вообще-то, в компьютерных играх выглядят реалистично очень редко. Полигонов не жалели, но и чудес трехмерного моделирования на экране разглядеть не удается. Освещение фиксированное, все дела. Но разговор, как вы поняли, не об этом.

Не могу сказать, что именно задевает за живое на картинке, наблюдаемой на экране. Возможно, это гениально подобранные текстуры, в которых ярких, сочный, контрастных, но в то же время удивительно уместных цветов можно насчитать на порядки больше, чем у конкурентов (это абстракция, никто конкретный пока в виду не имеется). Возможно, это правильная работа виртуальных режиссера и оператора, которые не пользуются бессмысленной свободой камеры в трехмерном пространстве, а показывают именно то, и именно так, как этого требует ситуация.

Главным, и, пожалуй, единственным недостатком визуальной составляющей BS можно считать анимацию персонажей, которая изредка бывает совсем не на высоте. На крупных планах и в некоторых иных случаях очень хочется поинтересоваться, почему вместо героев игры нам подсунули роботов, и куда дели живых Нико и Джорджа. Это единственный момент, в котором BS образца 2003-го года безоговорочно проигрывает своему престарелому предку.

Не подкачал и звук. Приятная музыка и по-настоящему живые голоса персонажей (интересно, я доживу до того момента, когда отечественные "профессиональные актеры" научатся так озвучивать игры?) - для квеста это важно, и у The Sleeping Dragon это есть в наличии в полном объеме.

Бегом в магазин!

Налицо парадокс. С одной стороны, The Sleeping Dragon действительно идет в ногу со временем, использует пусть не новейшие, но все-таки технологии и отличается повышенной мультиплатформенностью. А с другой стороны - перед нами все еще старый добрый квест, в обществе которого незаметно для себя можно легко провести пару выходных.

Год назад (или около того) мне довелось писать про "странный" квест Largo Winch, портированный с Sega Dreamcast. Тогда я играл в нее и думал, что, возможно, вот оно, будущее квестов. Не в полной интерактивности, и не в миллионах полигонов. Просто иногда стоит отказаться от изжившей себя архаичной стилистики, и использовать все, чем наделил нас технический прогресс. The Sleeping Dragon - это тот же Largo Winch, только обработанный художественным гением Revolution, отполированный, и снабженный тем самым ароматом сказки, за который мы все так любим Broken Sword.

И, что не менее важно, новый Broken Sword выглядит не просто "игрой по мотивам". Он сделан с любовью и заботой, рассчитан как на квестолюбов старой закалки, так и на юных любителей поиграть в красивую сказку. Обиженным не уйдет никто.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.1

Пипл хавает - 4

иеоаі

Ребята, я фигею, вы уже даже стараться перестали...
К/ф "Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар"

★ Жанр Русский квест ★ Издатель Бука ★ Разработчик Сатурн+ ★ Рекомендуется Pentium III 500, 128 Mb ★ Сайт игры www.buka.ru/game/Game_1861.htm

Что такое "русские квесты", не знают сейчас разве что полярники, последний раз посещавшие большую землю десять лет назад. А если человек знает, что такое русский квест, он может в деталях представить себе любую игру этого жанра, выходившую за последние несколько лет или выходящую в ближайшие лет десять.

Помогите царю!

Петька и его любимый комдив попадают в будущее, прямо на борт пепелаца (смешная шутка номер раз). Жизнь за окном летательного аппарата проста, но оригинальна: на дворе 2050-й год, Россия - главная страна в мире, и ничто, казалось бы, не может омрачить безбедного существования первой на Земле нации. За исключением, конечно же, инопланетян, которым продал душу Иван Грозный в обмен на взятие Казани (смешная шутка номер два). Долг красен платежом, поэтому у россиян - серьезные проблемы, и, конечно же, единственные персонажи, способные изменить ход событий, - это ВИЧ и его бравый ординарец. Им предстоит перенестись в прошлое и повлиять на ход событий таким образом, чтобы берестяная грамота с договором испарилась.

Будет присутствовать в игре и Анка, точнее, ее дальняя родственница - Анна Сергеевна. Эта дама очень похожа на своего предка в юбке, обладает таким же необъятным бюстом и прочими атрибутами. К счастью, ее роль довольно-таки рудиментарна.

Встретятся в игре и многие другие персонажи, знакомые нам по предыдущим частям, но в новых обличьях. Так, например, Пасечник теперь занимается приручением змей.

Вправьте им руки!

Насколько я помню, с момента выхода третьего "Петьки" прошло почти два года - немалый срок для современной игровой индустрии. Что же мы видим? Определенно, упор сделан в основном на искрометный юмор, коего здесь наблюдается не просто в достатке - он брызжет, переливается через край и находится в явном избытке. Главное, чтобы вам были по душе замечательно-смешные шутки третьей свежести, основательно приправленные стильным ПТУ-шным юмором. ПТУ у нас теперь называют "колледжами", а такие игры, как "Петька", - "новыми русскими квестами".

Специфичность сюжета неминуемо приводит к некоторой специфичности места действия игры: Гадюкино нынче оборудовано по последнему слову науки и техники, в психушке сидят хакеры и человек-паук. Если третья часть вызывала у меня стойкие ассоциации с позднесоветскими комедиями, то эта - с современными отечественными шедеврами комедийного жанра. Главная загадка происходящего на экране: "Почему?" Почему и зачем сидит здесь этот парень? Почему и зачем здесь оно вот так?

Одна из главных составляющих любого квеста - паззлы. Или загадки. Или просто сценки не бытового применения бытовых приборов. Юмор имеет место и здесь, в основном, правда, в виде смешных реплик наших героев по поводу любого действия, которое мы просим их совершить. Каждый предмет в игре - неиссякаемый источник веселья. После получаса общения с игрой понимаешь, что самая вероятная комбинация предметов и будет единственно правильной. Это сводит перебор предметов, а соответственно, и количество шуток к минимуму.

Умиляет склонность сатурновцев к использованию в детище изобразительного стиля "начинающий вебдизайнер приделывает к фотографии голой порнодивы голову однокурсницы при помощи Photoshop". Сам по себе лубочный стиль прекрасен, и в определенных случаях его использование (квесты от LucasArts и Sierra) привносит в игровую атмосферу много хорошего, но в случае с ленивыми (я не верю, что можно быть настолько криворукими) сатурновцами номер не проходит: чтобы получилось красиво, нужно стараться, иначе получится криво.

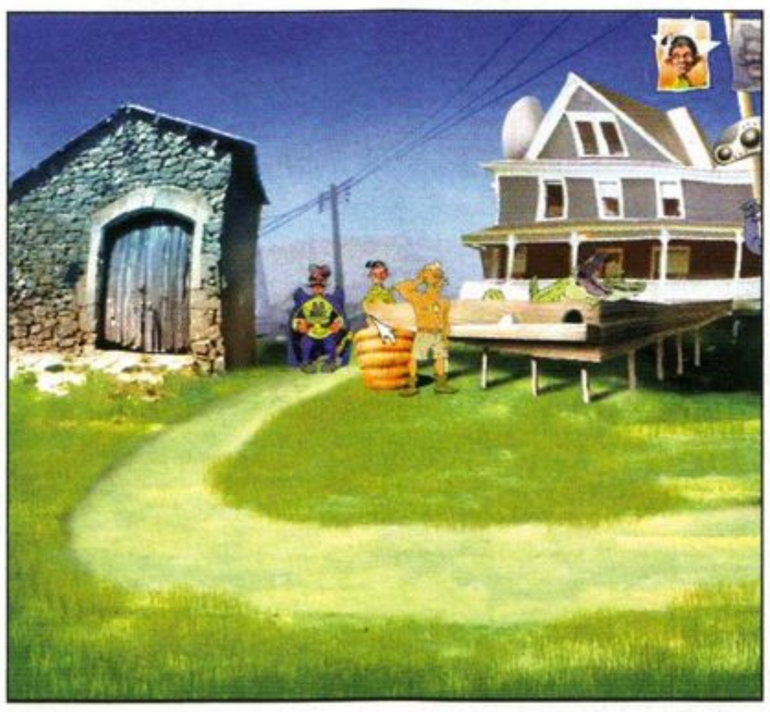
Мажорная нота

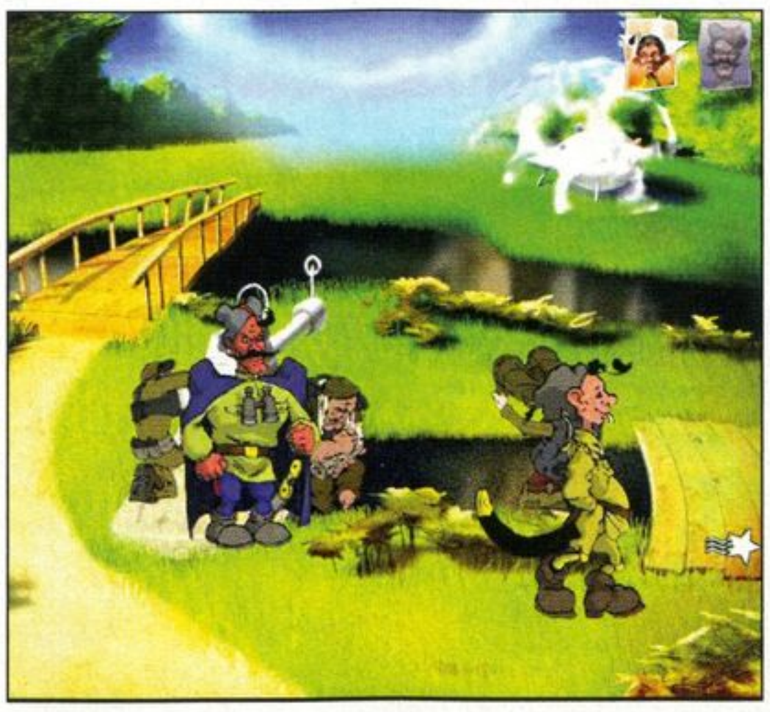
На этой мажорной ноте я и закончу свое повествование. Игра определенно удалась: два года не прошли зря, придумана еще одна сумасшедшая история, завязавшаяся тройным узлом вокруг голливудских и игровых штампов, а также бородатых анекдотов.

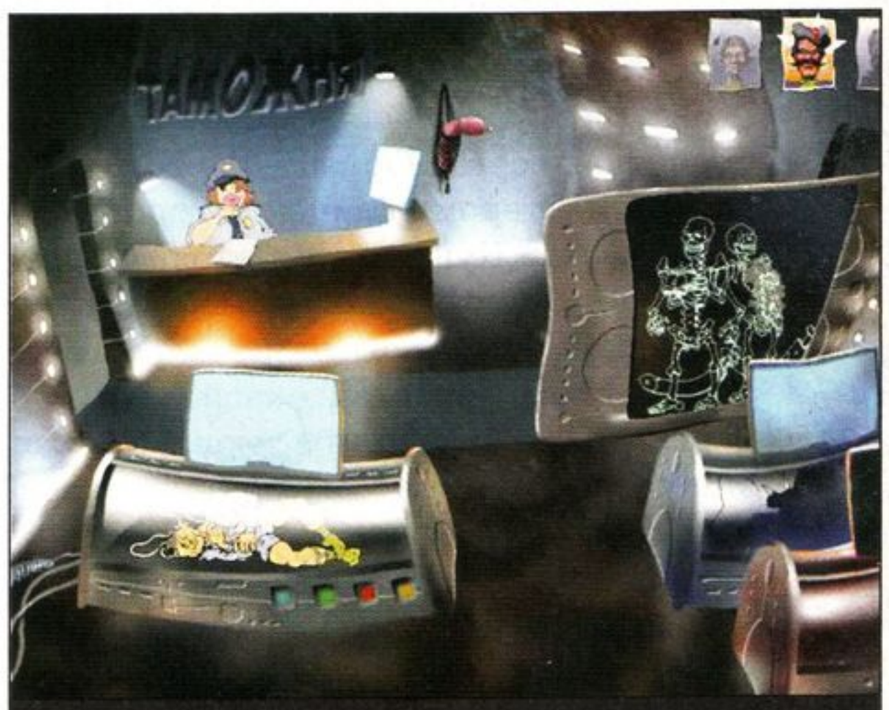
Она наверняка будет пользоваться успехом - в "Буке"-то тоже не дураки сидят, знают, что нужно нашему дорогому народу. У серии, говорят, есть армия фанатов.

Фанаты, не пропустите! Целых два диска отменно-искрометного юмора ждут вас в ближайшем сельпо!

Н

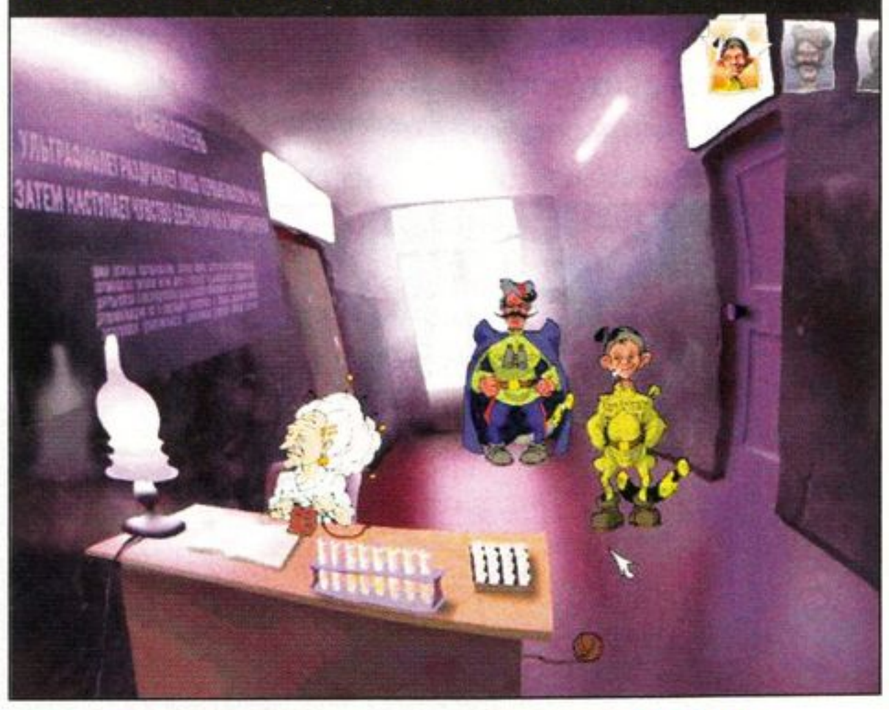






Вы не поверите, но в авоське на стене висит резиновый... э-э-э... вообще-то похоже на колбасу. Немного

Этот - своего рода паззл. Называется "найди и назови все стандартные фильтры Photoshop, использованные для создания этой сцены"



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.1

Джедаи на тропе войны

Андрей ШАПОВАЛОВ

You don't know the power of the Dark Side!
Lord Darth Vader. "The Empire Strikes Back"

★ Жанр RPG ★ Издатель LucasArts ★ Разработчик Bioware Corp ★ Рекомендуется Pentium IV 1.6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт игры www.lucasarts.com/products/swkotor/index.html

Ну, наконец-то! Уж сколько мы, честные фанаты, ждали этого момента! Он свершился.

Star Wars CRPG сделали.

Правда, сначала она вышла на Xbox. Дядя Билл, небось, довольно потирал руки. И он имел на это полное право. Ведь долгое время кроме Halo и Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball играть на Xbox было особо не во что. С моей точки зрения, конечно. С выходом же нашего героя все в один миг изменилось. Продажи самого Xbox, конечно, не взлетели вверх, зато Star Wars: Knights of the Old Republic (в дальнейшем для краткости просто KOTOR) продавалась совсем даже неплохо. Студия Bioware, довольная результатами, решила штурмовать PC-рынок.

Какой еще мир!? Война до победного конца!

Итак, за четыре тысячи лет до времени действия фильмов Джорджа Лукаса в далекой-далекой Галактике уже давно бушевали звездные войны... Сорок лет назад (относительно истории Knights of the Old Republic) закончилась кровопролитная борьба Ордена Джедаев с великим мастером Темной Стороны по имени Экзар Кун. Он когда-то был джедаем, но потом, оказавшись на планете Коррибан (куда и вам предстоит попасть), перешел на сторону оппозиции и от ее имени потребовал передела собственности.

Ясное дело, никто на это не согласился. В ходе конфликта ряды хороших, светлых джедаев заметно поредели, но победа все едино осталась за ними. Республика устояла.

Джедаи расслабились и начали отстраивать изрядно разваленное хозяйство.

Между тем Ситы не дремали и потихоньку подначивали мандалорцев (Mandalorians) - самую агрессивную и боеспособную расу в Галактике на тот период. Вообще же, во вселенной Star Wars мандалорцам отведена роль викингов. Они занимаются только тем, что воют, причем дело это у них считается самым важным и почетным. Викинги, что тут долго объяснять. Кстати сказать, один из этих мандалорцев присоединится к вам по ходу игры, и вы увидите, чего стоят эти парни в деле.

Вернемся, однако, к нашей истории. Спустя двадцать лет после победы над Экзаром Куном, мандалорцы, обработанные Ситами, начали завоевательную кампанию. Сначала Совет Джедаев не проявил никакого желания вмешиваться в происходящее, поскольку мандалорцы атаковали планеты, не входящие в состав Республики (нечего сказать, защитнички слабых и униженных!). Было лишь несколько джедаев, ратовавших за решительные действия. Духовными вождями этих горячих сердец были Реван (Revan) и его ближайший друг Малак (Malak). Некоторое время их призывы не встречали понимания, но все изменилось, когда, по прошествии тринадцати лет пограничных войн, мандалорцы атаковали саму Республику. К этому времени они уже захватили множество планет и обладали значительным экономическим потенциалом. Правда, войска Республики все еще превосходили своих врагов численно - на одного мандалорского воина приходилось пять республиканских.

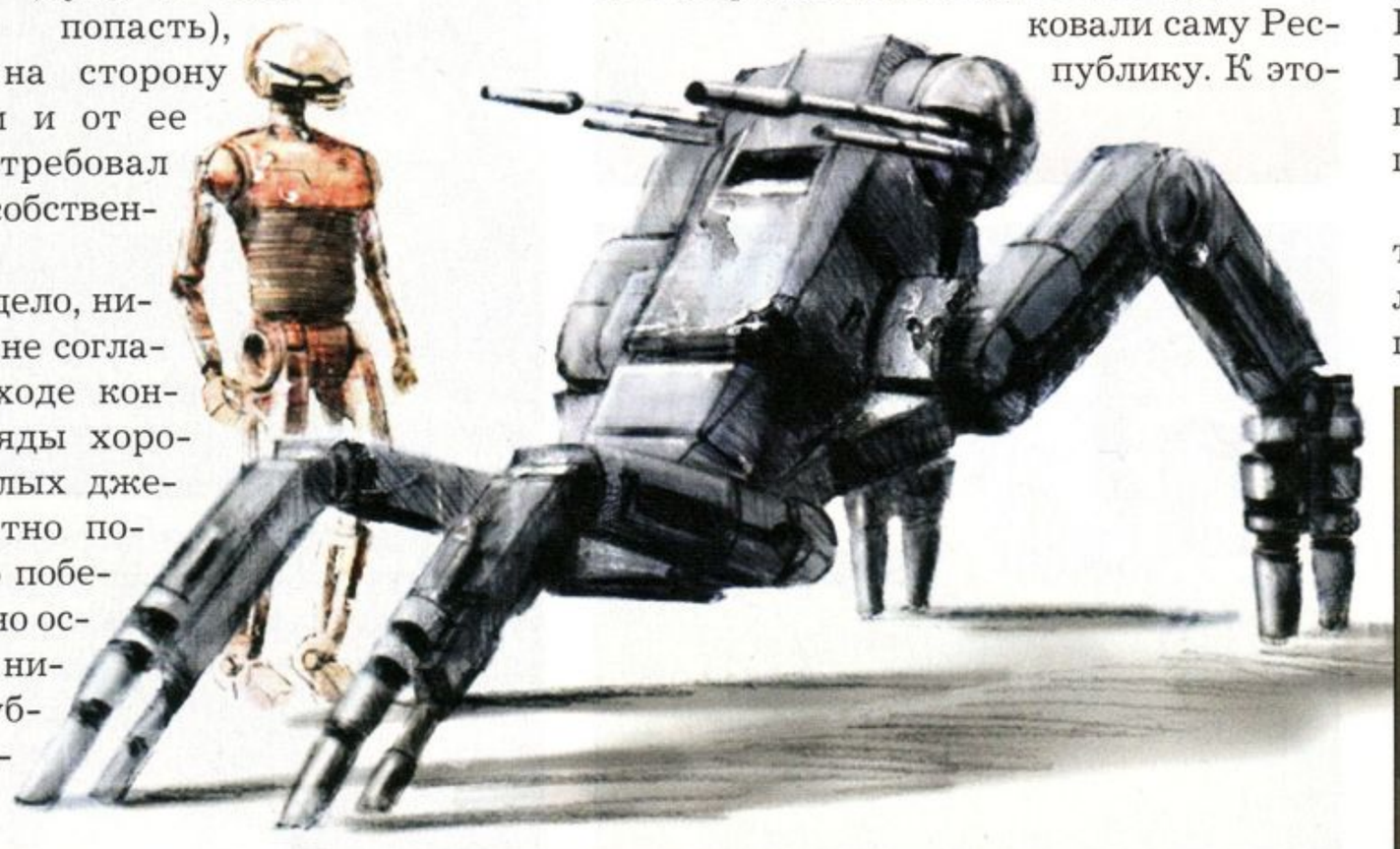
Тем не менее, первое время чаши весов сильно клонились в сторону завоевателей. Совет Джедаев по-прежнему медитировал, и Ревану пришлось призвать своих единомышленников к крестовому походу без санкции вышестоящих органов.

Поход удался. Реван блеснул полководческим гением и за три года разгромил-таки мандалорцев. После чего увел свой флот за пределы освоенного космоса, якобы для поиска оставшихся баз врага.

Далее что-то случилось (что именно - вам предстоит выяснить по ходу игры). По прошествии года бывший республиканский флот вернулся. Только теперь это был уже флот Ситов - Реван и Малак стали Темными джедаями.

Три года продолжалась новая война. Республика медленно, но верно проигрывала Ревану. Тогда было решено обезглавить противника, и особый отряд джедаев атаковал флагманский корабль Ситов. В том отряде была и Бастила, джедайка, обладавшая особым даром - Боевой Медитацией (Battle Meditation). При помощи этого дара она могла лишать врагов воли к победе, одновременно поднимая дух союзных войск.

Отряду удалось прорваться на мостик флагманского корабля, где состоялось сражение с Реваном. Неизвестно, правда, смогли бы герои Светлой Сторо-



Вот теперь этот парень узнает, что такое Сила!

Ранкор - зверюга громадная. Но такая тупая... Сейчас мы этим и воспользуемся

ны справиться с Повелителем Ситов, если бы им на помощь не пришел... Малак. Трусливый пес предал своего хозяина и расстрелял мостик флагмана со своего корабля. Реван пал. Бастиле и остаткам ее отряда удалось ускользнуть.

Однако войну джедаи не выиграли. Малаку далеко было до военного таланта Ревана, но у него было очень много кораблей. Так много, что он смог подавить сопротивление республиканцев числом. Откуда он брал все эти корабли, оставалось тайной (которую вам, как понимаете, предстоит раскрыть).

Опасаясь за свою шкуру, Малак преследовал Бастилу - ведь она могла повторить атаку, только теперь целью стал бы его флагман.

Спустя год непрерывных поисков, упорство Малака было вознаграждено - корабль, на котором летела Бастила, оказался окруженным флотом Ситов. Казалось, что шансов на спасение у джедайки нет, но на борту ее корабля находились вы...

А вы - это не просто еще один солдат Республики, а... я не буду раскрывать тайну. Скажу лишь, что ваш герой удивит не только Малака и Бастилу, но и вас самих.

Глупцы бандиты посадили джедайку Бастилу в клетку. А ведь они могли жить...

Бастилу лучше не злить, особенно когда она с мечом

А то она меня позовет и мы им всем зададим такой дури...

А как это вообще работает?

Как видите, завязка более чем достойная. А как же сама игра? Она планку не уронит?

Давайте разбираться.

Игровой процесс основан на системе d20. Для тех, кто играет только на компьютере, поясню - на этой системе работают, например, Icewind Dale II и The Temple of Elemental Evil. Если хотите, перед вами очередной вариант третьей редакции Dungeons&Dragons. Сильно измененный, разумеется.

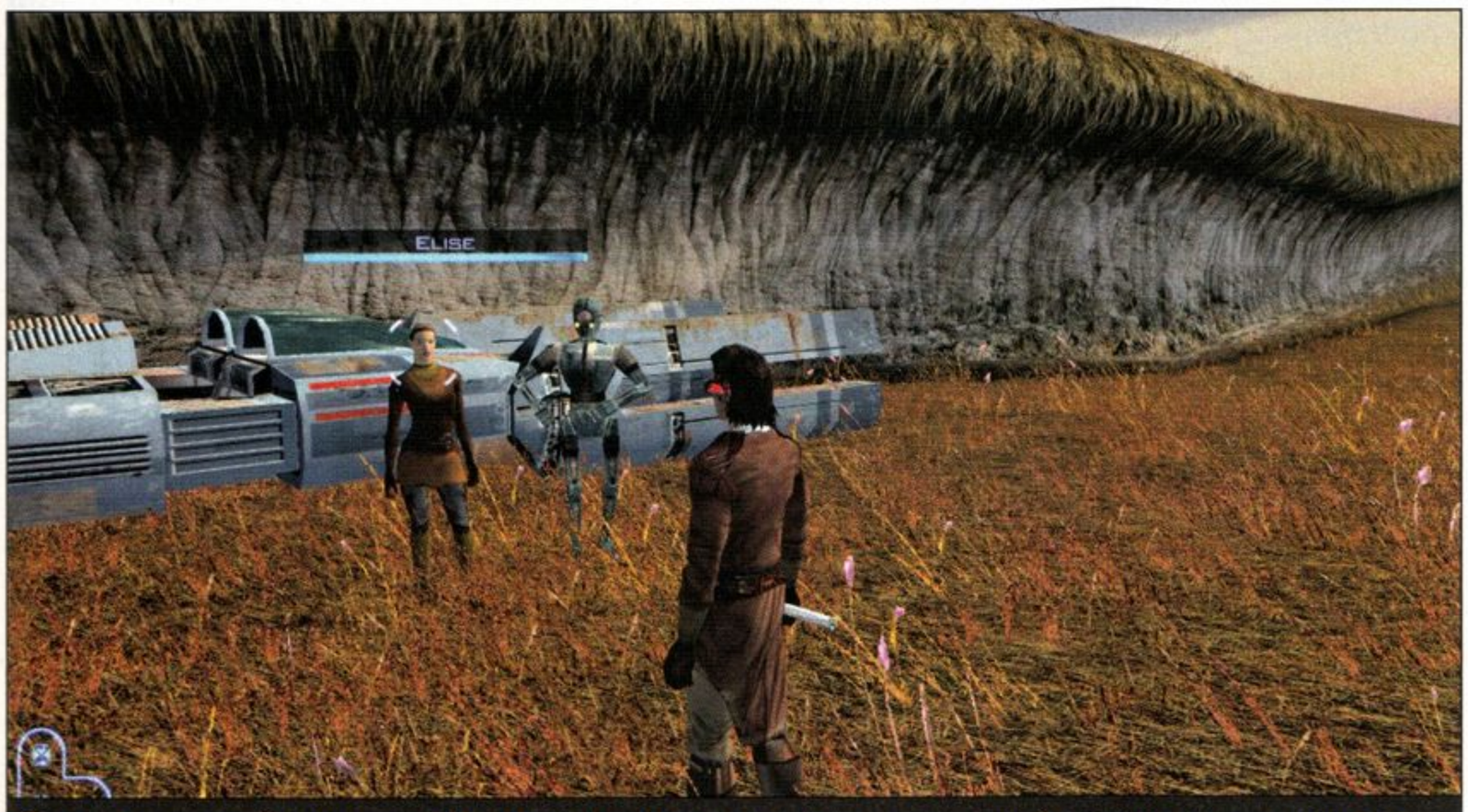
Персонажи имеют шесть характеристик: силу (отвечает за величину наносимого ущерба при использовании оружия), ловкость (отвечает за точность стрельбы и увеличивает Armor Class), телосложение (отвечает за запас жизни), ум (отвечает за развитие небоевых навыков), мудрость (отвечает за действенность джедайских способностей и запас Силы) и харизму (отвечает за способность убеждать NPC и действенность некоторых джедайских способностей). Да-да, вы все поняли правильно - джедаи не маги, а клирики.

В игре есть шесть классов персонажей: три "обычных" и три "джедайских". К обычным относятся Soldier (аналог Fighter в D&D), Scout (Ranger) и Scoundrel (Thief). С солдатом все понятно - он лучше всех владеет оружием, но остальные умения у него развиты слабо. Играть за солдата проще всего, но уж больно однообразно и тупо. Разведчик - полный аналог рейнджера. Воюет средне, зато хорошо развивает почти все умения. "Негодяй" - очень слаб в бою, зато может лучше всех прятаться (при помощи специального пояса Stealth Generator) и пудрить людям мозги (в этом отношении он напоминает Bard в настольном варианте D&D).

Джедайские классы - практически полный аналог обычных. Jedi Guardian - специалист по бою на световых мечах, имеет самые высокие бонусы к атаке, больше всего "жизни", но зато очень слабо развивает умения и запас Силы (маны) у него наименьший. Jedi Sentinel - это аналог паладина. Неплохо дерется, имеет иммунитет к определенным воздействиям (заклинаниям) и приличные показатели Силы и жизни. Jedi Consular - "чистый" маг. Дерется слабо, жизни мало, но зато у него очень много Силы и есть специальная способность, усиливающая действие всех его "заклинаний".

Бои протекают в реальном времени. К счастью, вы можете настроить автопаузу так, чтобы всегда иметь возможность не спеша подумать и принять решение. Например, игра будет всякий раз останавливаться, как только на горизонте появится враг (включено по умолчанию). Ну, как в Icewind Dale II или в Baldur's Gate. Авторы вообще постарались перенести в KOTOR механику сражений из этих игр настолько точно, насколько это возможно при новом движке и новых правилах. Так что не волнуйтесь, волшебная клавиша "пробел" всегда к вашим услугам.

И пользоваться ею вам придется довольно часто. AI в KOTOR практически ничем не отличается от своего собрата в Icewind Dale II. Во время боев ваши враги будут довольно активно лечиться, забрасывать вас гранатами, применять



Очень смешной момент. Мы только что возвратили несчастной женщине ее дроида. Вся хохма в том, что дроид был ее нужен для удовлетворения...гм...потребностей. Вы понимаете

Моя любимая способность в действии. Дарт Вейдер был бы мной доволен

Да и Император, думаю, тоже

свои специальные способности. Конечно, все это они будут делать не так эффективно, как управляемые вами герои, но все равно, переигрывать бои вам придется. Однако переигрывать вы будете не потому, что у врагов здоровья куча, безмерные спас-броски и впечатляющие плюсы к атакам. Нет, вы будете проигрывать оттого, что не будете знать, как правильно в данном бою использовать доступных вам бойцов. И это есть совершенно правильно и хорошо.

Несколько слов об AI, управляющем вашими подопечными. Тут все совсем непонятно. Иногда он действует очень правильно и грамотно. Например, все время сбивает противника с ног, не давая тому атаковать. Но почти в половине случаев все происходит наоборот: вместо того, чтобы задействовать свои возможности, ваш помощничек тупо атакует противника стандартной атакой. Поэтому говорить о каком-то значительном шаге вперед по улучшению AI в данном случае не приходится. AI неплох, но не более того.

Еще одной довольно неприятной штукой оказалась и невозможность во время сражений уклониться от выстрелов врага на бегу. Иными словами, точность выстрела определяется только "броском кубика". Таким образом, нет разницы - стоите вы на месте или пытаетесь маневрировать. Если бросок прошел, в вас все едино попадут. Убежать можно только от гранат, поскольку те имеют ограниченный радиус поражения.

Но самое неприятное - отсутствие баланса классов. Джедаи рулят настолько сильно, что любых других персонажей таскать с собой смысла не имеет. Дело в том, что джедаи могут своими мечами отражать выстрелы бластеров. Палить-то по вам палят, и вроде даже должны попадать, но вам-то на это плевать, поскольку отражение выстрелов мечом не имеет ничего общего с показателем Armor Class. Тут в расчет принимается отдельный навык Jedi Defence со своим хитрым спас-броском. Да, джедаи не носят мощной брони (она не позволяет применять многие ценные способности), но из-за Jedi Defence и Jedi Sense (аналог Natural Armor в D&D) они все равно объективно сильнее всех остальных. А в партии одновременно может состоять не более трех персонажей. Таким образом, с момента, когда у вас появляется два джедая (это, примерно, первая треть игры), смысл включать в отряд кого-то еще пропадает. Это плохо - восемь персонажей со своими репликами и способностями навсегда остаются на корабле.

Слушай меня и повинуйся

Но есть у KOTOR одно несомненное достоинство - возможность решать задачи разными способами. Это - не очередной рекламный лозунг разработчиков, это действительно работает. В KOTOR, так же, как и в великом и ужасном Planescape: Torment, экспу можно зарабатывать не одним только банальным мордобоем. Большинство NPC можно убедить помогать вам.

Отвечает за успех этого дела особая способность, которая так и называется: Persuade (убедить). У джедаев, в дополнение к Persuade, существует особая способность Dominate Mind. Если вы ее возьмете (сделать это может только главный герой), в некоторых диалогах с NPC появятся дополнительные опции, позволяющие вам так или иначе воздействовать на собеседника. Конечно, вы не сможете приказывать врагам сражаться на вашей стороне, но некоторые интересные вещи станут вам доступны.

Например, еще в самом начале игры будет у вас квест - раздобыть форму врагов. Можно просто ввязаться в драку и снять форму с трупа. А можно прийти в кантину, там познакомиться с девушкой-офицером и напроситься на приглашение на вечеринку. На вечеринке все гости напьются до беспамятства, и вы спокойно возьмете форму.

И подобных случаев будет очень много.

Товарищи по оружию

Кроме главного персонажа в KOTOR могут быть еще девять дополнительных. Могут - потому что это зависит от ваших действий. Например, на планете Dantooine вы повстречаете джедайку Juhani, перешедшую на сторону Тьмы. Вы можете ее просто убить, а можете - вернуть на путь истинный. Тогда она впоследствии присоединится к вам. Другой пример - уже упоминавшаяся мной Бастила. В определенный момент ее захватят в плен. В зависимости от вашего выбора ближе к концу игры, она либо будет сражаться против Малака бок о бок с вами, либо не будет.

Хороша и линия побочных квестов, связанных с личностями ваших помощников. Нового тут ничего нет, мы это уже видели в Baldur's Gate II (помните квест с Джахейрой и Harpers?).

В KOTOR ваши персонажи периодически завязывают беседы, в ходе которых и раскрываются их личности. Проблема в том, что разговаривают с вами персонажи только в том случае, если вы приняли их в партию. Можно, конечно, прийти на Ebon Hawk (так называется ваш космический корабль) и самому затеять разговор с любым соратником. Но от этого теряется атмосфера. Таскать же все время разных персонажей с собой вы, скорее всего, не будете - помните, что я говорил про джедаев несколькими абзацами выше?

Тем не менее, разбираться с вашими подопечными надо. Во-первых, только так вы можете получить доступ к некоторым дополнительным квестам (например, к квесту с братом твилеки Mission Vao). Во-вторых, именно так развивается любовная история в игре между вашим персонажем и Бастилой (если вы сгенерили мужчину). Если же ваш персонаж - женщина, то никакой любви с главной джедайкой не получится - студия Bioware состоит из политкорректных людей, никаких лесбийских штучек! Правда, остается еще несколько мужиков крайне подозрительного вида...

Хорошие и плохие

Нельзя обойти вниманием и то, как в KOTOR устроено деление на хороших и плохих. Опять-таки, оригинального в этом ничего нет - впервые это было еще в Dark Forces II: Jedi Knight. Но там разделение на Светлую и Темную сторону было очень жестким - вы или хороший джедай с соответствующим набором способностей, либо плохой (тоже со своим набором).

Однако народу это не понравилось, поскольку все хотели не только быть хорошими, но еще и душить врагов при помощи Choke (Darth Vader Forever!). Уже в адд-оне Mysteries of the Sith ситуация была изменена, и вам давали изучать те способности, которые вы хотели. Деление на плохих и хороших стало чисто формальным.

В KOTOR разработчики оставили нам возможность баловаться всякими мерзкими штучками типа молний и высасывания жизни вне зависимости от нашего морального облика. Единственное "но" - затраты Силы на применение способностей зависит теперь от вашей принадлежности к хорошему или плохому лагерю. То есть персонаж, тяготеющий к Темной Стороне, будет расходовать на темные способности гораздо меньше Силы, чем полагается по "номинальной стоимости". Зато применение светлых способностей будет стоить ему очень дорого.

Выбор же концовки теперь зависит от одного конкретного решения, которое вы примете почти под самый конец игры.

Политкорректность

К сожалению, современные веяния в американском обществе не обошли стороной и KOTOR.

Игра очень сильно благоволит к "хорошим". В случае "правильного" выполнения квестов вы будете получать больше всего экспы. Если же вам захочется вести себя злодейски, то приготовьтесь к разочарованиям. Экспы вам будут выдавать меньше, да и денег будет не всегда много. Мне очень запомнился квест с деревней в Undercity на планете Taris. Там нужно было найти три журнала и отдать их либо старику-хранителю традиций, либо торговцу. Если вы отдавали журналы старику, то деревня переселялась на новое место, где всем было хорошо, а вы получали много XP. Если же выбор делался в пользу торговца, то вы получали всего 100 монет. Это притом, что самая дешевая лечилка стоит 32 монеты... И после этого они предлагают нам быть плохими?! Где, где Fallout 2, в котором потакание низменным инстинктам приносило реальную выгоду?

Но это еще не все. Гораздо хуже то, что практически все планеты в KOTOR заселены...неграми! Да-да, именно неграми, поскольку афроамериканцев в Star Wars быть, вроде, не может (Америки-то нет)! Глядя на обилие чернокожих братьев, которых едва ли не больше, чем белых (вспомните, в оригинальных Star Wars негр был всего один на всю Галактику), невольно задаешь себе вопрос: быть может, все беды Старой Республики происходили оттого, что негры ленились сражаться?

С этим парнем нам придется встретиться не раз...

Кстати, ни одного негра в вашей партии не будет.

Графика и звук

Ну, тут я особо ничего говорить не стану. Движок у игры хороший. Разумеется, это не DOOM 3, и не Half-Life 2, и даже не Unreal 2. Но все едино хорошо. Хорошо за счет правильного дизайна. Он очень напоминает тот, какой был в фильмах. Тут нет копирования, поскольку действие игры происходит за четыре тысячи лет до действия фильмов, и дизайн не может быть одинаков. Но дух, атмосфера, созданная еще Ральфом МакКуарри (Ralph McQuarrie, художник-дизайнер оригинальных фильмов Star Wars) переданы очень точно. Мне, как старому фанату, дизайн понравился больше, чем во всех других играх по Вселенной Star Wars.

Звук... Скажем так - он такой, какой и надо. Никаких негативных ощущений не вызывает, но в голове не откладывается. Достойное, ровное звуковое сопровождение.

Последние несколько слов

Перед вами - лучшая RPG последних двух лет. Да, я знаю, что фанаты Neverwinter Nights и Morrowind сейчас начнут меня пинать и бить, но я останусь при своем мнении.

В KOTOR нет того момента полного превосходства и неуязвимости, которое появляется в Morrowind, как только у вас оказывается Daedric Katana и душа Golden Saint'a. A Neverwinter Nights в режиме для одного игрока есть, простите за тавтологию, игра одного персонажа, поскольку все остальные ваши помощники там - всего лишь мешки полигонов с набором характеристик.

KOTOR - длинная, мясная, без особых заморочек игра с отличным сюжетом и значительной свободой действий.

Всем RPG'эшникам ее надо, как минимум, посмотреть. Всем фанатам Star Wars ее надо купить в обязательном порядке.

Ладно, я пошел играть дальше, а то заболтался тут с вами.

И да пребудет со мной Сила!

Бой с джедаями надо начинать с Choke. Прекрасно расслабляет!

А потом и мечи в ход пойдут

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

9.2

Стратегия мультиплеерной игры за расу Альянс[1]

*Михаил ArcticA*Miker МИРЧУК*

Перил, широко открыв глаза, смотрел в темноту: зрачки его постоянно двигались, как будто что-то разглядывали в огненном мраке. Со стороны это не было заметно: отражая закат, взор мага пылал вместе с заходящим солнцем.

- Он идет. Дюжина вурдалаков, пара статуй, несколько могильщиков... - не сводя взора со слепящего алого заката, отвечал архимаг Перил.

- ...скоро заклинание потеряет свою силу, у него мало времени, пусть уходит... - спокойно произнес эльф.

- ... у них есть второстепенная база на севере... Пара башен? Хорошо, - продолжал маг.

- Он может не успеть! - повысил голос эльф.

- Что? Сфинксы? не может быть!... так скоро. Хорошо, уходи оттуда, ты справился с задачей. Мы ждем. Поторопись.

- Гар, распорядись, чтобы пехотинцев обучили укрываться под щитом: слишком много могильщиков у врага. Ястреб, волшебницы не должны...

- ...понятно, никаких заклинаний, пока Сфинксы не будут уничтожены. Священники? - хватаясь за драгоценные секунды, прервал его Тано.

- ...разреши им только лечить и рассеивать чары врага, - закончил маг.

- ...и еще, Гар, у нас есть небольшой запас золота? - спросил маг.

- Вроде как имеется, - сдавая трофейный артефакт в Лавку за сдельную цену, сказал гном, - но я хотел закупить немного магических зелий – вурдалаков полно... хотя кое-что должно остаться, - заглядывая в инвентарь, нехотя согласился гном.

- Нам нужна тройка самоходных мортир, прикажешь начать работу в мастерскихж; как построятся, пусть направляются прямиком к второстепенной базе. Мы же основными силами нападем на главный лагерь нежити, отвлечем врага на некоторое время...

Как все начиналось...

По сюжету, люди оказались неспособны в одиночку противостоять силам Орды и были вынуждены обратиться за помощью к эльфам и гномам. Объединение шло постепенно и не без проблем: можно себе представить, какие споры возникали на почве расовых признаков (у кого-то — длиннее борода, у кого-то — уши). Но результат разрушил все пессимистичные предсказания, предоставив в итоге прекрасный пример сплоченности трех абсолютно разных рас. Любой человек, не равнодушный к фэнтези, увидев такой триединый состав, просто не сможет пройти стороной. Чувство сплоченности сравнимо с моментом из Братства Кольца: "Электродрель заградотряд прислала... теперь точно кранты".

Для каждого в Альянсе нашлось особое место. Основные наземные боевые юниты представлены людьми, вся магия отдана в ведение эльфам, а гномы, как и прежде, возятся с разного рода техническими приспособлениями: от ружей до танков. Каждый по-своему незаменим: для победы вам потребуется взаимодействие всех трех сил. И как это ни удивительно звучит, Альянс - самая "простая" и сбалансированная раса.

Все строения и юниты знакомы, а их назначение интуитивно понятно. *Рабочие*, как и положено, добывают золото и рубят лес; *Пехотинцы* и *Рыцари* сражаются врукопашную; *Волшебницы* и *Священники* наделены магическими способностями; *Мортиры* и *Осадные танки*... в общем, понятно. Никаких *Друидов*, что превращаются одним кликом в *Воронов*, меняя все свои способности, вы здесь не найдете. Именно поэтому ознакомление с WarCraft 3 любой опытный игрок посоветует начать именно с Альянса.

Вот здесь и подстерегает главная опасность. Слово "простая" закавычено недаром. Да, многие советуют новичкам поиграть сначала за Альянс, но не потому, что играть действительно "просто", а потому что понятно. А это совсем разные вещи.

Знаменитый болгарский игрок SK.Insomnia (хоть и из Болгарии, но по национальности - русский) выиграл WCG2003 именно за Альянс. И на европейском ладдере Альянс является второй расой по популярности после Ночных Эльфов, занимая чуть меньше трети мест.

Пример добычи золота четырьмя рабочими

Баланс... или дисбаланс?

Альянс, благодаря своей простоте, используется кампанией Blizzard в качестве некоторого ориентира: все изменения в балансе других рас, как правило, сравниваются именно с Альянсом. За два

1 Стратегии игры за Ночных Эльфов и вводная часть были опубликованы в Навигаторе №9 и №10 соответственно

Хитрый Послушник, предчувствуя скорую погибель, предпочитает умереть от руки нейтральных монстров, но не дать ценный опыт врагу

года существования игры и по прошествии полутора десятка патчей раса претерпела меньше всего изменений.

Очень часто случается так, что квалифицированный игрок за Альянс заставляет противника другой расы, который не может найти причины своего поражения, выдумывать нечестные правила игры, проще – говорить о дисбалансе. Но в большинстве случаев это просто подмена реальных причин поражения (плохой контроль карты, низкий уровень микроконтроля, неверная макростратегия и пр.) на мнимые, при которых эго проигравшего не страдает. Этот принцип распространяется на все расы, потому как главная причина не в игре (хотя она действительно ой как провоцирует!), а в игроке.

Ищем "ашипки"

Важной способностью любого настоящего стратега является правильное определение реальных причин своего поражения (многие ТОПовые игроки неоднократно пересматривают собственные поражения) и, соответственно, устранение этих самых причин. А если поиск окончился неудачно, постарайтесь смириться с мыслью, что вы просто невнимательно искали и где-то спрятались подводные камни.

Мы постараемся осветить основные принципы мультиплеерной игры за Альянс, чтобы этих самых ошибок было как можно меньше. Лишь сначала вспомним, о чем говорилось в самой первой вводной статье.

Те основные термины, что были определены там: *БО*, *застройка*, *второстепенная база* должны быть знакомы, как родные, и вызывать определенные ассоциации. Получается? Если нет, тогда не поленитесь просмотреть НИМ за сентябрь.

Мнимая

Раса Альянс считается также и самой консервативной: игроки за Альянс меньше всего фантазируют над изменением стратегии. Шутка ли, изменять что-либо в основополагающей расе: под нее подстраиваются все остальные. Стратегии Альянса крайне статичны и чаще всего не предусматривают каких-либо экзотических ходов для достижения победы. Именно поэтому многие игроки, что скучают и хотят какого-то разнообразия, рано или поздно переходят на другую расу, где возможны нестандартные ходы, которые, тем не менее, контрятся правильными и ординарными стратегиями Альянса.

Build Order и защита базы

Последовательность постройки зданий за Альянс тоже самая постоянная. Поэтому первые 2-3 минуты идут по наименованному шаблону. Далее нужно будет, получив разведданные, начинать менять стратегию в ту или иную сторону. Но уже на начальном этапе вам скучать не придется – нужно успеть не допустить несколько стандартных ошибок, связанных с правильным расположением строений на базе.

Начальный БО

- *3 **Рабочих** отправляются на золото;*
- *первый из 5-ти **Рабочих** начинает строить **Алтарь**;*
- *второй начинает возводить **Казармы**;*
- *в **Ратуше** заказываем несколько **Рабочих**;*
- *первый, что построился в **Ратуше**, начинает возводить **Ферму**;*
- *второй отправляется добывать золото;*
- *третий строит еще одну **Ферму**;*
- *четвертый – на золото (всего золото должны добывать, за редкими исключениями, пять **Рабочих**)*
- ***Рабочий**, что закончил производство **Казармы**, переходит в состояние **Ополчения** и отправляется на разведку, другой, что закончил производство **Алтаря**, также становится **Ополченцем** и идет на разведку;*
- *в **Алтаре** заказываем героя. Обычно – **Архимаг**;*
- *в **Казармах** начинаем производить **Пехотинцев**;*
- *продолжаем строить **Рабочих**, отправляя их на сбор леса, доводя их количество до 6-7 человек;*
- *к моменту выхода героя у вас должно уже быть 2-3 **Пехотинца**, обычно (если противник не допускает никаких ошибок типа теч и постройки ВБ) вы должны направляться к ближайшим нейтральным монстрам и начинать криппиться.*

В прошлых номерах мы уже говорили также о том, что на некоторых картах можно добывать золото не пятью *Рабо-*

Архимаг при поддержке нескольких Ополченцев и Водного Элементаля без потерь чистит достаточно сочных нейтралов. Видимо, это месть за убитого Послушника

Пример правильной застройки Альянса: теперь врагу будет трудно добраться до Рабочих

чими, как обычно, а четырьмя и почему не рекомендуется прибегать к подобным хитростям. На некоторых картах есть места, где даже пятеро *Рабочих* не справляются с добычей положенных 600 золотых в минуту. Например, на карте **Лес Гноллов** на северном респауне вам понадобится 6 *Рабочих*, чтобы добывать золото непрерывно.

Защита базы

Главная цель любой застройки – это максимально защитить свою экономику (т.е. *Рабочих*) от противника. Очень часто, приходя на разведку к очередному А-игроку, понимаешь, где у него есть бреши в обороне и как их можно использовать.

ВНИМАНИЕ

*У вас будет ограниченное количество строений, чтобы оградить **Рабочих** от посягательств врага: **Алтарь**, **Казармы** и 4-5 **Ферм**. Не надо возводить дополнительные здания, только чтобы сделать полную застройку: поверьте, вполне хватает **Алтаря**, **Казармы** и трех **Ферм**, просто нужно немного практики и пространственного мышления. Не увлекайтесь: вы возводите строения не ради защиты, а в первую очередь из-за их прямых функциональных качеств.*

Очень многие стратегии начинаются именно с раннего харраса вашей экономике одним героем. Самый классический пример – *Говорящий с Духами* (умение – *Волки*) или *Рыцарь смерти* (*Кольцо смерти*, с артефактом *Посох некромантии*, вызывающий пару *Скелетов*). Задача проста – оторвать вас от процесса убийства нейтральных монстров и заставить терять время в попытках догнать вражеского героя. Противник может выигрывать таким образом наше драгоценное время для самых разных целей. Сам, к примеру, может пойти в технологическое развитие, не имея вообще боевых юнитов, или криппиться основной армией, набирая драгоценный опыт.

Поэтому от того, как вы расположите строения на своей базе, зависит безопасность экономики. Основной принцип прост – необходимо застроить свою базу таким образом, чтобы *Рабочие*, добывающие золото и дерево, оказались прикрыты стеной ваших строений. Из такой преграды нужен только один выход (см. скриншот с примером застройки). Вражескому герою, чтобы добраться собственно до *Рабочих*, нужно будет войти в эту единственную дверь, которую вы могли бы сразу за ним закрыть, поставив на проходе какой-нибудь юнит. Если герой пришел один, то 6-7 *Рабочих*, добывающих лес, смогут справиться с бедолагой; если же он пришел с небольшой поддержкой, придется привлечь основную армию (или ее часть), чтобы заставить противника либо потерять героя, либо использовать ценный *свиток Телепорта*.

Многие опытные игроки ставят на своей базе магическую башню, когда разведка докладывает, что противник будет харрасить героем. Это действительно имеет смысл делать, если вашей армии ни в коем случае нельзя отвлекаться: быть может, вы поставили перед собой задачу - быстро прокачать героя до третьего (даже пятого) уровня, может быть – прийти к противнику на незащищенную базу, чтобы тоже навредить экономике. В любом случае, если вы решили поставить магическую башню, есть два нюанса. Во-первых, она должна защищать всех ваших *Рабочих*, как на золоте, так и на дереве. Чтобы определить точное место постройки, мысленно представьте себе окружность с радиусом сантиметров в 8-9, в нее должны попадать все *Рабочие* и, желательно, все строения. Вторая тонкость заключается в том, что противник может попытаться обхитрить вас вместе с вашей магической башней. Главная особенность *Magic Tower* состоит в очень маленьких повреждениях, с одной стороны, и в способности поглощать Ману и наносить при этом дополнительные повреждения – с другой. Поэтому, если к вам прибегает *Говорящий с Духами* с парой *Волков* и *Волки* бегут впереди, башня начинает стрелять по ним, а не по герою. Вам придется вручную приказывать башне атаковать именно героя. Сложность заключается в том, что вы в этот момент работаете на два фронта, не забывая про основную армию, которая тоже должна времени даром не терять.

ВНИМАНИЕ

***Рабочие** могут быть переведены в состояние **Ополчения** (клавиша C; если вы выделите **Ратушу** и нажмете C, то **Ополченцами** станут все рабочие). При этом крестьянам добавляется 4 единиц брони, увеличиваются повреждения, скорость удара, а также*

При прокачке АМ подставляет Элементаля, чтобы основные войска не пострадали

скорость передвижения и обзор. Разумеется, отправлять на защиту базы и на разведку лучше всего именно ***Ополченцев****. Но за них противник получает в полтора раза больше опыта, поэтому, если вы уверены, что рабочий обречен, бросайте оружие назад в главное здание (клавиша W), противнику достанется меньше опыта. Мелочь, а приятно.*

Горный король собственной персоной, чуть правее — Стрелок, а на заднем плане скачет Архимаг

Возможные варианты дальнейшего развития

К концу этого БО вы должны были получить главную информацию о местонахождении противника, его макростратегии, а также о том, какого героя он выбрал. Помните, в прошлом номере мы с вами говорили о трех основных направлениях макростратегии: раше, тече и равномерном развитии? Они еще различались по количеству строений, которые способны производить боевые юниты в начале игры. Обратитесь к статье, чтобы вспомнить, каким образом различались типы макро. Мы также рассказали, каким образом эльфийскому игроку реагировать на макростратегию противника. Игрок за Альянс, несмотря на свою консервативность, тоже должен подстраиваться под макростратегию оппонента.

1. Раш. Вот здесь, пожалуй, самый сложный и неоднозначный вопрос. По идее, *Архимаг* с *Водными элементалями* и *Ополченцы* справятся с противником, идущим в раш. Но если избавиться хотя бы от элементалей (например, купив наемников с заклинаниями *Очищение* или *Рассеять Чары* на картах: **Заливные Луга**, **Низины**, **Лес гноллов**), то можно, ослабив оппонента, зарашить и его. Поэтому Ночные эльфы (*Светлячки*, мобильные войска, *Лунные колодцы*) успешнее и стабильнее всего используют стратегию раша. Здесь вас подстерегает опасность. По статистике Battle.net, если эльф выигрывает у Альянса (общая вероятность 56% по европейскому серверу), то игра в 72% (!) случаев заканчивается на 10-12 минуте, то есть как раз на одну/две минуты раньше того момента, как Ночной эльф набирает лимит в 50/50. Больше всего игр эльфы берут именно таким стандартным рашем. Может быть, поэтому затяжные игры остаются обычно за Альянсом. Существует два выхода из ситуации, когда вас рашат: углубиться в защиту и продолжать равномерное развитие, делать грейд главного здания, брать второго героя и строить кастеров либо построить вторые *Барраки*, чтобы успеть настроить то же количество боевых юнитов, что и Эльф. Об этом подробнее будет рассказано в примерах стратегий.

2. Технологическое развитие. У противника нет строений, производящих боевые юниты. В этом случае, так же, как и у эльфов, у вас есть два варианта развития. Во-первых, вы можете зарашить противника, рассчитывая на то, что никаких боевых юнитов долгое время у него не будет, кроме единственного героя. Просто строим вторые *Казармы* и производим боевые юниты. Если в теч эльф пошел после производства 2-3 *Пехотинцев* (которых вы производите еще до получения разведданных), возводите *Кузницу* и начинайте строить *Стрелков* с двух *Казарм*; *Деревья* – единственное, что может помешать вам убить Ночного Эльфа, к ним просто не надо подходить вплотную. С Орком – ситуация практически та же: рашить надо либо *Стрелками*, либо *Пехотинцами* с исследованием *Укрыться под щитами*. Нежить и Альянс рашатся преимущественно одними *Пехотинцами*. Сразу оговоримся, что в теч решаются идти очень немногие. Обычно этим занимаются либо Орки, отвлекая вашу армию *Говорящим с духами* (умение *Волки*), либо Альянс с *Архимагом* (используя на рабочих умение *Буран*). Второй вариант реакции на технологическое развитие - постройка второстепенной базы. Причина та же: у противника долгое время не будет армии, чтобы наказать такую быструю нычку, а она, в свою очередь, успеет окупиться до времени появления у противника армии. ВБ – долгий, но стабильный путь к победе: через некоторое время вы получите большое преимущество в золоте, и, если вы сможете им правильно воспользоваться, у врага при прочих равных условиях не будет вообще никаких шансов. Тем более, если "мудрый" противник поставил башню на своей базе, чтобы защититься от вашего раша, имеет смысл не ломиться на оборону, а поставить базу.

Волшебница крупным планом. Оцените глубину декольте

3. Равномерное развитие. У противника на базе одно строение, что производит войска. Как и в эльфийском случае, эта макростратегия ничем не контрится. И если два предыдущих случая рассчитаны на то, что вы допустите ошибки: не разведаете и не среагируете должным образом, то в таком случае нужно просто продолжать играть по нейтральному плану – зачищать нейтральных монстров (мешать это делать противнику), де-

На стратегически важных точках (подходы к базе, например) можно построить Фермы, будут сообщать о приближении противника... И во время спасти чуть зазевавшееся подкрепление

[Зрителям] 3DJester: :)

И снова АМ при поддержке Ополченцев и Элементалей убивает нейтралов

лать грейд главного строения, как только появился излишек ресурсов и т.д.

После выбора одного из трех вариантов развития ваша разведка не должна заканчиваться! В идеале каждые 3 минуты вы должны проверять, какие юниты строятся на базе у врага, не построил ли он второстепенную базу. Кроме того, желательно представлять себе, где сейчас находится противник и чем он занят. Помните – вы играете не один, оппонент тоже думает и старается вас перехитрить.

ВНИМАНИЕ

Многие спрашивают, почему в демках ТОПовых игроков бывает так, что ни один из противников не удосуживается после начальной разведки узнавать, чем же занимается другой. Есть две главные причины – существование некоторых игровых шаблонов, когда, например, стратегия известна и распространена (быть может, игроки уже встречались раньше и знают, чего ожидать друг от друга). Кроме того, разведданные мы получаем непосредственно из армии оппонента. Например, вы увидели, что количество юнитов в составе вражьей армии не меняется уже в течение двух минут, соответственно, у него образовался излишек денег, но обычно у опытных игроков излишка не бывает (см. вводную статью), деньги должны работать. Вполне логичным было бы предположить существование второстепенной базы.

Производим нужные войска

Давайте коротко вспомним систему юнит-контр, которая была подробно описана в стратегии Ночных Эльфов. Напомню, что контрюниты подбираются в соответствии с новыми таблицами юнитов. Они наглядно показывают, насколько каждый юнит Альянса эффективен против юнитов противника разных рас.

Сама схема "юнит-контрюнит" проходит в три этапа:

1. Разведка. Узнаем, из каких юнитов составлена армия оппонента. Это можно сделать двумя способами: во-первых, встретившись непосредственно с ней, а во-вторых, проверяя боевые строения у него на базе.

2. Экономическая часть. Производим те юниты (обычно – комбинации), которые лучше всего бы контрили армию врага, ориентируясь именно на таблицы.

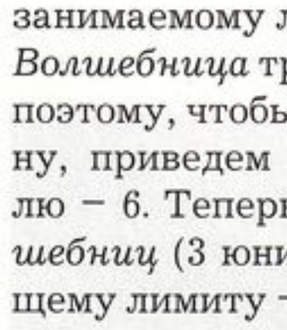
3. Военная часть. Финальная фаза плана. Сражение, в котором вы должны проконтролировать свои войска таким образом, чтобы каждая ваша контра нашла своего юнита.

Чтобы избежать возможных ошибок в понимании таблицы разберем один каверзный пример, пару юнитов у Альянса - *Стрелка* и *Волшебницу*. Таблица нам показывает, что по эффективности *Стрелок* выигрывает в 3,1 раза, но помните, что юниты сравниваются не по занимаемому лимиту – лимит одинаков . *Волшебница* требует 2 еды, *Стрелок* – 3, поэтому, чтобы создать реальную картину, приведем их к общему знаменателю – 6. Теперь составим армию из *Волшебниц* (3 юнита) и *Стрелков* (2) по общему лимиту – 6. Теперь главное: цифра 3 показывает, что армия *Стрелков* выиграет армию *Волшебниц* ТОГО же лимита трижды, по очереди, то есть сначала на двух *Стрелков* нападают *Волшебницы*, после них – еще два таких же захода. В результате (эффективность 3,1) останется один стрелок с небольшим запасом здоровья. При этом заклинание *Замедление* мы не учитываем.

Юниты

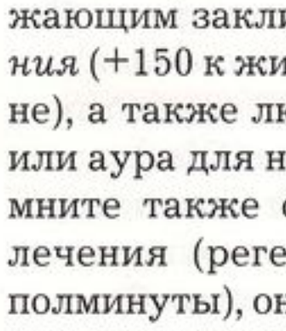
Первый уровень

Казармы



Пехотинец (Footman). Базовая и очень эффективная боевая единица первого уровня. По сравнению с аналогичными юнитами других рас (*Бугай, Вурдалак, Охотница*) *Пехотинец* уступает лишь последним и только по мобильности и дальности атаки. Так как до первых разведданных вам просто придется построить 2-3 *Пехотинца*, вы в каждом матч-апе будете встречаться с ним, что бы ни делал противник. До появления героя один *Пехотинец* успевает оббежать пару точек возможной дислокации врага и вернуться назад на базу. Используется в качестве основного юнита при криппинге. При поддержке *Водных Элементалей*, которые будут отвлекать огонь нейтральных монстров на себя, *Пехотинцы* без каких-либо жизненных потерь будут справляться с криппами. Кроме того, они обычно могут контрить пару юнитов на tier2 (*Ведьмак, Горный гигант*, осадные орудия), так что возможен и такой вариант: противник, который пошел в массовое производство юнитов второго уровня, гибнет от *Пехотинцев*. Как и любой другой юнит, занимающий всего 2 лимита, они чувствительны к массовым поражающим заклинаниям, но *свитки Лечения* (+150 к жизни) и *Защиты* (+2 к броне), а также любое массовое заклинание или аура для них более эффективна. Помните также о ваших родных свитках лечения (регенерация 225 жизней за полминуты), они тоже полезны при условии, что у вас больше 5-6 боевых раненых юнитов.

Способность *Укрыться за щитом* (150 золота, 100 леса) позволяет *Пехотинцам* укрыться от всех проникающих (piers) атак, сокращая получаемые повреждения на 70%, но в то же время скорость их передвижения уменьшается на 30%. Обратите внимание, что штрафуются не дистанционные атаки, а только проникающие, поэтому *Охотницы*, маги и осадные орудия штрафоваться не будут.



Стрелок (Rifleman). Это базовый юнит с дистанционной атакой. Аналогичные юниты других рас – *Лучница, Могильщик* и *Охотник* за головами не сильно различаются по силе (взгляните на таблицу: достаточно большая разница именно с эльфийскими *Лучницами*, это из-за врожденной сопротивляемости всем проникающим атакам у последних). Несмотря на свою ординарность, они чаще, чем другие, используются в игре именно у Альянса. На это есть несколько причин. Во-первых, *Стрелки*, как и любые юниты с дистан-

Фермы можно так ставить рядом с Гоблинской обсерваторией и Лагерем наемников, чтобы оперативно покупать нейтральных монстров

ционной атакой, очень уязвимы в ближнем бою, поэтому *Пехотинцы* (*Бугаи*, *Вурдалаки*, даже *Охотницы* со своим незащищенным типом брони) являются их непременной контрой. Но на начальном этапе у Альянса, как правило, существует живой щит в виде *Водного элементаля*, затем в армию плавно вливается *Горный король* с поражающе-замедляющим умением, а затем и волшебницы с заклинанием *Замедление*, поэтому добраться до *Стрелков* бывает очень сложно. Добавим к этому всему еще и усовершенствование (75 золота и 125 леса) на дальность стрельбы (с 400 до 600 пунктов) и получим очень отлаженную стратегию развития через стрелков. Взгляните на таблицу, *Стрелки* контрят всех кастеров (*Незащищенный* тип брони и магическая атака), а также большинство воздушных юнитов (легкая броня). Для их производства, кстати, необходимо возвести *Кузницу*.

Второй уровень
Храм истины

Священник (Priest). Эльфийский маг поддержки. Не обладает поражающими заклинаниями, и боевые характеристики у него крайне слабы. Но пара-тройка таких магов за сравнительно небольшой промежуток времени способна вылечить большое количество ваших юнитов. Заклинание *Лечение* доступно уже сразу после тренировки мага, 5 единиц маны расходуется за один "взмах" (каждую секунду) и лечит 25 жизней у любого вашего воина. После первого усовершенствования открывается заклинание *Рассеять чары (Dispel Magic)*, стоит 75 маны и снимает абсолютно все заклинания с юнитов на определенной области. Даже если на ваших войсках большое количество положительных заклинаний – они рассеются вместе с негативными. Также оно способно причинять урон всем вызванным (но не иммунным к магии) существам, например, *Водным элементалям*, *Волкам* и пр. Последнее усовершенствование позволяет *Священнику* кастовать (35 маны) на все дружественные юниты заклинание *Духовное пламя (Inner Fire)*, что увеличивает показатель брони на 5 единиц (~30% к жизням) и урон на 10%. Таким образом, вся ваша армия может быть усилена одним этим заклинанием в полтора раза. Кроме того, с каждым грейдом *Священниками* прибавляют 100 единиц к жизням, 40 к мане и увеличивают ее регенерацию на 30%.

Волшебница (Sorceress). Настоящий боевой эльфийский маг с неплохими боевыми характеристиками, к тому же еще и симпатичный. Сразу после тренировки доступно заклинание *Замедление (Slow)*, стоит 40 маны и замедляет не только скорость передвижения на 60%, но и скорость атаки вражеского юнита на 25%. Уступает всего на 15% *Жажде крови* (которая ускоряет атаку на 40%) у орков, к тому же *Bloodlust* становится доступен только при последнем усовершенствовании. Кроме этого, замедление передвижения на 60% для многих рукопашных юнитов равносильно смерти, а потому *Замедление* является, пожалуй, самым эффективным базовым заклинанием во всей игре.

После первого усовершенствования доступна *Невидимость (Invisibility)*, которая стоит 50 маны и делает любого дружественного (не иммунного к магии, не механического) юнита на 2 минуты невидимым. Очень полезно делать невидимых разведчиков, например, из простого *Пехотинца*, и приказывать ему следовать за врагом через команду Move. На последнем уровне у *Волшебниц* появляется заклинание (220 маны) *Полиморф (Polymorph)*, оно превращает любой вражеский (но не механический, не вызванный и не иммунный к магии) юнит в овцу и, если он оказался летающим, в летающую овцу соответственно. Действует целую минуту, но может быть законтрено абсолютно любым диспеллом. Полезно все же его применять против особо крупных юнитов, чтобы они хотя бы до тех пор, пока противник не снимет *Полиморф* диспеллом, не участвовали в сражении. Кроме того, все усовершенствования *Волшебницам*, так же, как и *Священникам*, прибавляют 40 дополнительных очков к жизни, 100 к мане и увеличивают регенерацию последней на 30%.

ВНИМАНИЕ

Все маги имеют соответственно магическую атаку, а потому существам, имеющим иммунитет к магии, ни ***Священники****, ни* ***Волшебницы*** *урона причинить не смогут.*

*Маги Альянса опасны еще и тем, что стандартный герой – **Архимаг**, имея в качестве скилла ауру регенерации маны, делает их запас магической энергии поистине неисчерпаемым. Например, уже с первым уровнем ауры **Священники** способны лечить практически без перерыва.*

Ведьмак (Spellbreaker). Один из новых юнитов Альянса. Естественная контра ко всем кастерам без исключений. Кроме магического иммунитета, обладает неплохой атакой и способностью *Сожжение маны (Feedback)*: при ударе по юниту, который имеет магическую энергию, *Ведьмак* сжигает 20 маны у обычного юнита (и 5 у героя) и наносит дополнительные повреждения по количеству этой сожженной маны. Таким образом, обычный удар по любому кастеру, который имеет запас маны, будет наносить не 14, а 34 единицы повреждения. В качестве базового заклинания имеется *Похищение Магии (Spell Steal)*. Каждые три секунды Ведьмак может либо убрать положительное заклинание с противника и перенести на дружественный юнит, либо отрицательное заклинание с дружественных юнитов перекастовать на противника. Стоит это удовольствие немало – аж целых 75 маны. Кроме того, после грейда на Замок появится возможность сделать усовершенствование на *Захват контроля (Control Magic)*, позволяет переманивать

Применение Свитка лечения

все вызывные вражеские юниты, стоимость в мане зависит от количества жизней у существа. Также возможно "переманивание" всех заклинаний орочьего *Знахаря* (все ward'ы). Юнит по-своему универсален и может быть использован не только против кастеров, но и против вражеских героев, у которых, как правило, мана имеется всегда. Для тренировки *Ведьмаков*, кроме собственно *Храма истины*, потребуется еще и магазин, так же, как и для производства *Ястребов (Dragonhawk Rider)*.

Мастерская

Если *Храм истины* закладывают, как правило, сразу после усовершенствования *Ратуши*, то *Мастерскую* из-за достаточно узкой направленности производимых юнитов игроки строят очень редко.

Вертолет (Flying Machine). Трудно вспомнить такую игру, где бы этот юнит смотрелся незаменимо в общей стратегической концепции. Да, он очень дешевый, занимает всего 1 единицу еды, обладает высокой скоростью и обнаруживает невидимые невооруженному глазу юниты, поэтому в качестве разведчика подойдет. Проблема очень редкого использования этого юнита в том, что для того, чтобы производить *Вертолеты,* необходимо построить *Кузницу*, сделать усовершенствования главного здания и затем *Мастерскую*. Вывод простой – если вас противник заставил так или иначе построить *Мастерскую*, то сделать *Вертолетик* было бы очень полезно. Способен после грейда на *Замок* и соответствующего грейда в самой *Мастерской* сбрасывать бомбы, поражая наземные юниты, и наносить урон по области.

Орудийный расчет (Mortar Team). Переносное осадное орудие. Практически ничем не отличается от аналогичных у других рас. Единственное преимущество заключается в том, что оно является "живым", в отличие от механических осадных орудий других рас, поэтому на него действуют заклинания (особо ценно *Лечение* у *Священников*, *Кровожадность* у наемных *Огров-Магов*). С другой стороны, на *Мортирщиков*, как и на любого немеханического и не иммунного к магии юнита, действует также и вся негативная магия противника, но, учитывая, что у Альянса по-прежнему самая лучшая магическая поддержка, поражающая магия противника не столь эффективна, как защитная Альянса.

После соответствующего грейда юнит может на 15 секунд открыть достаточно большую часть карты, перезарядка способности произойдет через 2 минуты. А после постройки *Замка* и соответствующего грейда на *Картечь*, *Мортирам* увеличивают урон по области.

Башня грифонов

Ястреб (Dragonhawk Rider). Очень неплохой боец. Во-первых, хорошая атака, как по наземным, так и по воздушным юнитам. Против последних (не иммунных к магии) сразу после тренировки доступно *Огненное лассо (Aerial Shackles)*: *Ястреб* накидывает на жертву сеть и полностью (!) парализует ее на 40 секунд, нанося 30 единиц урона каждую секунду (стоит это 75 маны). При этом он сам становится неподвижным, но другие юниты могут атаковать парализованную цель. Кроме того, после усовершенствования на *Туман (Cloud)*, что становится доступно только после Замка, пара-тройка *Ястребов* способна заменить осадные орудия. Принцип действия схож с Корсарами протоссов с небольшим отличием – действует это только на строения: все защитные укрепления перестают функционировать, правда, сам *Ястреб* тоже должен оставаться неподвижным. По существу, самой опасной контрой к ним является орочьи *Нетопыри (Troll Batrider)*, которые взрывают воздушные юниты противника. Самое главное - не подпустить их вплотную к *Ястребам*, если же *Ястребов* больше, чем *Нетопырей*, а соединение с Battle.net качественное (нет большой задержки), вы можете попытаться поймать их всех в сеть: для этого используйте горячую кнопку "E". Но если им удастся подлететь вплотную...

Третий уровень

Казармы

Рыцарь (Knight) Лучший наземный юнит Альянса производится в строении первого уровня – *Казармах*, в отличие, например, от орочьих *Тауренов*. В последних двух патчах *Рыцарям* немного понизили тип брони, но значительно увеличили урон, они почти на равных сражаются с аналогичными юнитами противника (*Друидам-медведям*, *Абомам* и *Тауренам*). Но, благодаря солидной магической поддержке кастеров Альянса, *Рыцари* представляют очень серьезную опасность всем наземным силам противника (взгляните на таблицу). Единственно возможное усовершенствование – *Дрессировка животных*, которое увеличивает запас жизней у *Рыцарей* (а также *Грифонов* и *Ястребов* на 150 единиц), стоит 125 золота и 175 дерева.

Мастерская

Самоходная мортира (Siege Engine) Самый настоящий танк. Осадный урон и укрепленный тип брони делает его потенциальной угрозой базе противника (второстепенным базам – в особенности). Проблема заключается в том, что танк появляется только после третьего грейда и поэтому до него доживают немногие. Но так как в затяжной игре, как правило, появляются 2 и более второстепенных баз, советуем вам применить такой не очень хитрый, но крайне действенный прием. Перед крупной битвой направьте 2-3 танка на второстепенную базу противника таким образом, чтобы к тому моменту, как они доберутся до нее и начнут оперативно сносить, силы противника были бы заняты сраже-

Этого игрока (Ars.CheLovert) не назовешь консервативным – Нага в качестве второго героя. Похвально

Охотник на демонов в форме (подумать только) Демона. Но долго ему не протянуть – запас жизней слишком мал

нием. После соответствующего грейда, у танков появится возможность поражать и воздушные юниты.

Башня грифонов

Наездник на грифоне (Gryphonrider) Доживают до него очень немногие, и, если в РОК Грифоны (из-за отсутствия *Ястребов, Нетопырей, Сфинксов*) полновластно занимали воздушное пространство, то сейчас их использовать надо с умом и в ограниченных количествах. Взгляните на таблицу, *Грифон* очень быстро расправляется со всей землей, кроме стреляющих и имунных к магии юнитов. В воздухе же у него противников достаточно много. Интересной комбинацией может быть сочетание *Ястребов*, *Грифонов* и *Рыцарей*, но на практике до нее очень сложно дожить. Кроме *Дрессировки животных*, *Грифонам* доступно усовершенствование на *Громовой молот (Storm Hammers)*, что дает возможность поражать несколько целей, если те стоят на одной линии с *Грифоном* и вражеским юнитом.

Герои

Архимаг (Archmage). Самый распространенный и, несомненно, самый универсальный герой Альянса. Физически слаб, как и любой другой с базовым атрибутом *Интеллект*, имеет большой запас маны. Все три способности этого героя полезны по-своему.

Водный элементаль (Water Elemental) – обычно самый первый скил у АМ (стоит 125 маны). Во-первых, он помогает уже сразу после выхода героя, дополнив армию 2-3 *Пехотинцами*, бежать к достаточно сильным нейтральным монстрам и справляться с ними без потерь. К тому же *Водные элементали* второго и третьего уровня обладают относительно неплохим запасом здоровья (450, 675 и 900 жизней), поэтому нужно большое количество кастеров, способных его задиспеллить.

Буран (Blizzard) – массовое поражающее заклинание (75 маны) обычно берется на третьем (четвертом и даже пятом) уровне, если противник строит большое количество юнитов с малым запасом жизней (*Пехотинцы, Лучницы, Вурдалаки, Охотники за головами*). Это заклинание продолжительное – для полной отдачи необходимо, чтобы АМ оставался неподвижным; его можно перебить специальными способностями героев или некоторыми заклинаниями (*Гнев Деревьев, Сильный Удар, Циклон* и др.). Причиняет следующий урон – на первом уровне – 6 секунд по 30 урона, на втором – 8/40, на третьем 10/50. Приятный момент для противников Альясна заключается в том, что магу приходится оставаться неподвижным, чтобы кастовать *Буран*; учитывая малый запас жизней, убить его будет не очень сложно. Также *Архимаг* уязвим точечным поражающим заклинаниям (*Кольцо смерти, Отравленный кинжал, Молот Бури* и пр.).

Чародейская аура (Brilliance Aura) дает всем юнитам и героям, что имеют запас магической энергии, дополнительную регенерацию маны (0,75, 1,5 2,25 маны в секунду).

Телепорт (Mass Teleport) – стоимость 100 маны, перезарядка 15 секунд. Телепортирует до 24 юнитов, что находятся рядом с магом к любому дружественному строению или юниту. Это заклинание, как и *Буран*, является продолжительным: магу необходимо 4-5 секунд оставаться неподвижным, чтобы скастовать его, поэтому оно может быть перебито теми же способностями и заклинаниями, что и *Буран*. В умелых руках обладание таким ультимейтом может перевернуть всю игру с ног на голову. Все, что нужно от вас, - это забыть о каких-либо физических ограничениях, связанных с перемещениями по карте, и принимать решения очень быстро. За какую-то минуту можно разрушить 2-3 слабо защищенных экспаншена, уничтожив богатую экономику врага. Криппиться с телепортом одно удовольствие, знай себе заблаговременно рабочих направляй на следующее место криппинга (для того чтобы телепортиться к ним). В общем, полный и тотальный контроль над всей картой.

Горный Король (Mountain King). Главный атрибут, как и положено гномам, - сила. Большой запас жизней и, соответственно, скудный запас маны на фоне очень хороших (и соответственно, требовательных) заклинаний. Поэтому крайне важно следить за тем, чтобы у МК всегда было достаточно маны: закупайте бутылки в родном магазине у себя на базе.

Молот бурь (Storm Bolt) – точечное поражающее заклинание (75 маны), наносит повреждения (100/200/300) и временно оглушает жертву на 5/7/9 (для героев на 3/4/5) секунд. Парализованный юнит врага (чаще – героя) можно окружить, чтобы отрезать пути к отступлению или просто сфокусировать огонь. Кроме того, *Молот* может прервать почти все длительные заклинания (*Телепортация* и *Буран* у мага, *Звездопад* у *Жрицы луны*, *Землетрясение* у *Говорящего с духами*).

Удар грома (Thunder Clap) – массовое поражающее/ослабляющее заклинание (90 маны). Все вражеские юниты, находящиеся поблизости, получают повреждения (60/100/140), а также на 5 секунд замедляется их скорость атаки и передвижения. Так же, как и *Буран*, эффективен против юнитов с низким запасом жизней.

Сильный удар (Bash) – пассивная способность МК нанести дополнительные 25 единиц урона и оглушить жертву на две секунды. Вероятность такого события – 15%, 25% и 35% в зависимости от уровня. Данный скилл используется очень редко, просто из-за большей эффективности двух предыдущих.

Мощь Гор (Avatar) – 500 дополнительных жизней, 5 бонусной брони

(+30% против наносимого дэмеджа), 20 единиц доп. повреждений и довершает этот ряд "халявы" полная неуязвимость к вражеской магии, но, несмотря на нее, *Паладин* и *Священники* умудряются еще и подлечивать гнома. Самый лучший ультимейт, из тех что усиливает одного героя.

Паладин (Paladin). В качестве первого героя его не берут практически никогда. И это не случайно. У этого сильщика нет ни АМовской универсальности, ни силы МК. В качестве второго героя тоже берется реже, чем МК, а вот третьим – довольно часто.

Благодать – за 75 маны восстанавливает у дружественных юнитов 200/400/600 жизненных очков. Также способен причинять урон любой нечисти на 100/200/300 единиц соответственно. Перезарядка маленькая – 5 секунд.

Сомкнув ряды и выставив щиты, Пехотинцы надвигаются на Лучниц

Божественный щит – всего за 25 маны дает Палычу полную неуязвимость. Время действия распределяется следующим образом: на первом уровне – 15 секунд действия при 35-ти-секундной перезарядке, на втором – 30 секунд, на перезарядку в 50, на последнем – 45/65.

Доспехи веры – аура, увеличивающая у всех находящихся поблизости союзных юнитов количество единиц брони на 1,5/3/4,5 в зависимости от уровня способности *Паладина*. Кстати, если вы посмотрите статистики юнита, на которого действуют *Доспехи веры*, то в состоянии брони вы не увидите десятых долей бонуса. Отображаться будет 1/3/4 (в зависимости от уровня), но - не пугайтесь, десятые доли тоже учитываются.

Воскрешение – поднимает до шести самых сильных дружественных юнитов. Стоит 200 маны и перезаряжается целых четыре минуты.

Чародей крови (Bloodmage). Новый эльфийский герой. Обладает очень мощными заклинаниями и в умелых руках прекрасно дополняет *Архимага*, заменяя МК. Те же недостатки, что и у АМ, – физически слабый, он становится прекрасной мишенью для любых hero-киллеров: *Горный Король*, *Смотрящая в ночь*, *Мастер Клинка*, *Нага* и др.

Огненный столб (Flame Strike) – очень мощное и дорогое (135 маны) поражающее заклинание. Разделено на два этапа – собственно взрыв (действует три секунды) и горение той местности, где произошел удар, в течение 6 секунд. На первом уровне – 45 урона в каждую из трех секунд и слабое горение местности, на втором – 80 в каждую секунду, и средний урон от горения земли, на третьем – 110 в секунду, сильное горенье местности. Главное достоинство Страйка заключается в том, что маг занят кастованием заклинания только в первую секунду – дальше он может заниматься другими делами, поэтому убить его гораздо сложнее, чем АМ. Но есть и недостаток у этого скилла: характерный звук перед началом бомбежки, а также большой синий крест на месте опасности (кстати, виден он только при включенной детализации), если у вас все в порядке с реакцией и с коннектом, вы без труда отведете свои войска подальше от смертельной зоны.

Изгнание в астрал (Banish) – выбранный юнит или герой отправляется в другое измерение (75/50/25 стоимость маны), где он становится полностью неуязвим для всех физических атак, но замедляет свое передвижение на 50% и становится на 66% уязвимее ко всем видам магии. Магический урон кастеров, *Грифонов*, а, что самое главное, Молотки, *Бураны* эффективнее именно на 66%. Кроме того, "изгонять" можно и своих – только для целей куда более гуманных. Например, чтобы сделать лечение третьего уровня под 900 хп или чтобы Священники лечили интенсивнее. Изгнание происходит на 12/24/36 секунд для юнита и 5/7/9 секунд для героя. Изгнанный герой или юнит сам не может атаковать. Просто представьте, насколько широки функциональные возможности Изгнания, учитывая все эти факторы.

Похищение маны (Siphon Mana) – продолжительное заклинание, которое высасывает ману у вражеских юнитов и героев. Стоимость 10 единиц маны, действует 6 секунд на достаточно большом расстоянии (600, а если противник убегает, заклинание прекратится, когда он преодолеет рубеж в 850). На первом уровне высасывает 18 единиц маны за секунду, на втором – 35, а на третьем – 55. Прекрасно сочетается как с *Изгнанием в астрал* (каждые 10 секунд либо вражеский герой отправляется отдыхать на 9 секунд, либо юнит – на 36), так и с Страйком – происходит мощный взрыв где-то неподалеку тоже каждые 10 секунд, а в перерывах у незадачливых вражеских героев высасывается мана. Вот такая радужная картина вырисовывается. Главная проблема заключается в том, что надо еще умудриться прокачать героя до 5 уровня (его эффективность растет с каждым уровнем очень стремительно), потому что никаких усиливающих армию юнитов у него, в отличие от Водных элементалей АМ, нет.

Феникс (Phoenix) – Маг вызывает *Феникса*, с очень неплохими боевыми характеристиками (1250 жизней, 68 магической атаки по области, частичный иммунитет к заклинаниям и пр.), с каждой секундой у него отнимается 25 жизней, когда *Феникс* умирает – остается яйцо, которое, кроме 200 жизней, ничем не примечательно, уязвимо с нулевой броней и без атаки, но, если его не уничтожить в течение 10 секунд, появится новый *Феникс* с полным запасом жизненных сил и все начнется снова.

ВЫВОДЫ

Особо хочется отметить, что в связке герои Альянса сильнее всех героев других рас. Они очень гармонично дополняют друг друга. И дело здесь не только в прекрасной чародейской ауре АМ; обратите внимание на следующие связки:

- ***Удар грома + Буран***
- ***Удар грома + Огненный столб***
- ***Чародейская аура** + 2 героя "сильщика" (с малым запасом маны)*
- ***Горный король + Паладин** (у первого – два поражающих, у второго – **Благодать**)*

И на закуску:

- ***Изгнание + Молот бурь***
- ***Изгнание + Молот бурь + Благодать** (особенно против нежити)*

Это - всего лишь шаблоны связок. Как их подстроить под врага – решать вам. Если противник идет через одного слабого героя, с вашей стороны обязан быть МК по крайней мере вторым героем и т.д.

*Помните о том, что любой герой имеет врожденную сопротивляемость магии – 25%. Соответственно все заклинания будут наносить меньше повреждений, так, например, **Молот бури** наносит герою на последнем уровне не 300 документированных единиц урона, а 225.*

Битва! Обратите внимание на Пехотинца под Щитом Молнии, что вбежал в толпу Лучниц

Примеры стратегий

Игра против Альянса

Оппонент

Быстрый грейд после 3-4 *Пехотинцев*. После того, как построилась *Ратуша*, второй герой (обычно МК) и два *Храма Истины*, в которых тренируются несколько кастеров (обычно по паре *Священников* и *Волшебниц*). После первых кастеров начинается массовое производство *Ведьмаков*. Реже продолжается технологическое развитие до *Рыцарей* и *Грифонов*.

Проблема

Этот матч-ап не претерпевает существенных изменений вот уже два с половиной месяца за дерзкими и редкими исключениями. Такая стабильность объясняется тем, что он построен на постепенной смене юнитов контр-юнитами. Схема такая: *Пехотинцы* контрятся кастерами (учитывая заклинания *Лечения* и *Замедления*, а также поражающие заклинания АМ и МК), *Ведьмаки* контрят кастеров, *Рыцари* – *Ведьмаков* и, наконец, *Грифоны* – *Рыцарей* (проследите по таблице смену юнитов и их контр). Поэтому любое отклонение в сторону (например, производство *Стрелков* или большого количества кастеров) будет очень жестоко наказываться.

Стратегия

Все, что нужно, – это, не отклоняясь от стандартной схемы, стараться переиграть противника на остальных моментах - прокачке, контроле юнитов.

БО

- *4* ***Рабочих*** *– на золото;*
- *1 строит* ***Алтарь****;*
- *первый построившийся –* ***Ферму****;*
- *второй отправляется на Золото;*
- *третий возводит* ***Казармы****;*
- *четвертый строит вторую* ***Ферму****;*
- *5,6,7,8,9 – на лес (общее количество рабочих на лесе - 6-7 человек);*
- *рабочие, построившие* ***Алтарь*** *и* ***Ферму****, становятся* ***Ополченцами*** *и отправляются на разведку;*
- *в* ***Алтаре*** *– АМ, если противник далеко – берем умение* ***Водный элементаль*** *и отправляемся убивать нейтральных монстров, если близко –* ***Буран*** *на вражеских рабочих, добывающих золото;*
- *в* ***Казармах*** *производим* ***Пехотинцев****;*
- *как только появляются свободные средства – делаем усовершенствование* ***Ратуши****;*

Скиллы у героев

Первый герой *Архимаг: Водный Элементаль, Чародейская аура, Элементаль, Аура, Элементаль, Телепорт;*

либо: *Буран, Аура, Буран, Аура, Буран, Телепорт.*

Вторым может быть *Горный Король: Молот бурь, Удар Грома, Молот, Удар Грома, Молот, Мощь Гор.*

Либо *Чародей Крови: Огненный столб, Похищение маны, Столб, Манна, Столб, Феникс.*

Контроль юнитов в бою

Используйте минимум 3, а лучше всего 4 боевые группы.

Группа №1 - два героя, *Пехотинцы* (*Рыцари, Грифоны*);

Группа №2 - кастеры: *Священники и Волшебницы;*

Группа №3 - советуем разделить всех *Ведьмаков* на две равные группы в третьей группе – первая половина;

Группа №4 - вторая половина *Ведьмаков.*

МК – метает *Молот* во вражеского героя – группа №3 начинает его атаковать. Группа №4 точечно атакует касте-

	Пехотинец	Стрелок	Целитель	Волшебница	Ведьмак	Орудийный расчет	Вертолет гномов	Ястреб	Грифон	Рыцарь	Самоходная мортира
Пехотинец		2	1,72	1,09	2,76	1,68	N/A	0	0	0,8	>>>
Стрелок	0,5		5,2	3,13	0,7	1,55	>>>	2,72	1,85	0,4	>>>
Целитель	0,57	0,19		0,6	0	0,58	>>>	0,33	0,34	0,46	>>>
Волшебница	0,91	0,31	1,65		0	1,09	>>>	0,56	0,54	0,75	>>>
Ведьмак	0,36	1,42	>>>	>>>		1,2	N/A	0	0	0,29	>>>
Орудийный расчет	0,6	0,64	2,7	0,91	0,83		N/A	0	0	0,49	>>>
Вертолет гномов	N/A	0	0	0	N/A	N/A		3,28	1,1	N/A	0
Ястреб	0,28	0,36	2,97	1,76	>>>	>>>	0,3		1,1	>>>	0,24
Грифон	>>>	0,53	2,95	1,83	>>>	>>>	0,9	0,9		>>>	0,36
Рыцарь	1,22	2,53	2,17	1,33	3,37	2,05	N/A	0	0		>>>
Самоходная мортира	0	0	0	0	0	0	>>>	4	2,77	0	

ров врага. АМ кастует *Водного элементаля* либо *Буран* на *Пехотинцев*, МК делает *Удар Грома*. Отводите ваших кастеров из-под обстрела вражеских *Ведьмаков* и следите за своими героями.

Стоит также отметить, что многие игроки выбирают начальную стратегию харраса АМ (умение – *Буран*) на рабочих противника, строя, тем не менее, на своей базе *Казармы*.

Игра против Ночного Эльфа

Оппонент

Самой распространенной эльфийской стратегией является раш с двух *Древ войны*. На картах с *Таверной* – в 90% случаях герой – *Повелитель зверей*, без нее – *Жрица луны*. После 4-5 *Лучниц* производит только *Охотниц*. Когда лимит станет близким к 50, эльф нападает.

Проблема

Несмотря на то, что Эльф рашит, большинство игроков за Альянс выбирают равномерное развитие (и снова эта пресловутая консервативность). Они рассчитывают отбиться от раша при помощи *Водных Элементалей* и *Ополчения*, что сделать при грамотной игре Эльфа (своевременные атаки и использование *Светлячков*) крайне сложно. Кроме того, базовые эльфийские юниты контрят tier2 Альянса в небольших количествах (подробнее – в предыдущем номере).

Стратегия

Если вы все же, не желая нарушать традиционные каноны игры, выбрали равномерное развитие, уделяйте внимание лагерям наемников, что могут вам помочь отбиться от раша. Дело в том, что просто физически невозможно отбиться от Эльфа, строя непрерывно с одних *Казарм* армию – у противника, что штампует с двух *Древ Войны*, ее будет все равно больше. Поэтому наемники могут вас спасти. Ваш родной магазин со свитками лечения тоже может сильно облегчить жизнь. Главное – следите за своими войсками и вовремя отводите раненых.

Альтернативным вариантом является следующая стратегия. Вы, убедившись, что Эльф будет рашить (на базе строится или уже построились два *Древа войны*), вслед за ним возводите вторые *Казармы* и начинаете производить юниты, готовясь к его наступлению. Как в первой, так и во второй стратегии вам необходимо *Пехотинцев* постепенно заменять *Стрелками* из-за возможности фокусировки огня, в то время как *Пехотинцы* в большом количестве очень любят толпиться.

БО

Используйте тот обычный БО, что был приведен в начале статьи.

Скиллы у героев

Архимаг: *Водный Элементаль, Чародейская Аура, Элементаль, Аура, Элементаль, Телепорт.*

Горный Король: *Молот бурь, Удар Грома, Молот, Удар Грома, Молот, Мощь Гор.*

Контроль юнитов в бою

Два боевых отряда

Группа №1 – герои, *Пехотинцы.*

Группа №2 – *Стрелки* и *Водные Элементали.*

Первая старается не пускать *Охотниц* к *Стрелкам*, создавая живую преграду, в то время как вторая группа фокусирует огонь на самых битых *Охотницах.*

Альянс против Нежити

Оппонент

Обычно выбирает равномерное развитие с одним *Склепом* и довольно быстрым грейдом *Некрополя*. Далее – второй герой, обычно – пара *Бойнь* и 2-3 *Обсидиановые статуи*, а после последнего – *Сфинксы.*

	Лучница	Охотница	Баллиста	Дриада	Друид когтя	Горный великан	Гиппогриф	Гиппогриф с наездницей	Друид-ворон	Ворон	Лесной дракончик	Медведь	Химера
	2,3	1	2,33	1,67	2,7	2,84	N/A	0	0,8	N/A	0	0,63	0
	0,78	0,8	3,45	1,89	1,35	0,74	>>>	2,69	2,5	>>>	2,44	0,32	1,57
	0,19	0,3	0,87	0	0,8	0,24	>>>	0,32	0,5	>>>	0	0,36	0,26
	0,30	0,52	1,45	0	1,3	0,4	>>>	0,54	0,83	>>>	0	0,62	0,45
	1,64	0,38	2,5	1,11	1,45	1,06	N/A	0	>>>	N/A	0	0,36	0
	0,5	0,94	1,5	1,56	1,72	0,6	N/A	0	0,76	N/A	0	0,4	0
	0	N/A	N/A	0	N/A	N/A	0,32	3,33	0	0,58	2,94	N/A	>>>
	0,28	>>>	>>>	0,92	>>>	>>>	0,18	0,94	1,51	0,53	0,94	>>>	>>>
	0,56	>>>	>>>	0	>>>	>>>	0,17	0,88	1,33	0,47	0	>>>	>>>
	2,7	1,25	2,86	1,82	3,46	3,7	N/A	0	1,07	N/A	0	0,78	0
	0	0	0	0	0	0	N/A	2,27	>>>	>>>	2,17	0	1,41

Проблема

При равной силе обоих противников проблемы для Альянса нет. Уже в самом начале хуман получает значительное преимущество из-за *Пехоты* (которая сильнее *Вурдалаков*) и *Водных Элементалей*. Поэтому очень часто этого преимущества Альянсу хватает, чтобы построить вторую базу уже в самом начале игры и без особых проблем ее защитить. Кроме того, у *Нежити* не будет диспелла до tier3, а поэтому *Водные Элементали* и *Волшебницы* (и их заклинание *Замедление*) будут основной проблемой анделда.

Но есть один очень неприятный момент: все герои нежити прекрасные hero-киллеры (*Сон, Кольцо смерти, Нова*), поэтому за вашим АМ нужен будет глаз да глаз. Используйте на начальном этапе свитки лечения, затем, если противник играет только на убийстве героя, имеет смысл купить дирижабль и периодически сажать туда АМ, спасая от врага. Помочь может *Невидимость* у *Волшебниц*, *Паладин* в качестве второго героя, бутылки неуязвимости, невидимости, а также *Медалька Жизней*.

Стратегия

Выбираем равномерное развитие с одними *Казармами*. После грейда *Рату-ши* обычно строим *Храм истины* (но если Нежить строит *Могильщиков*, упор делаем на *Пехотинцах* с исследованными щитами, сочетая их с *Замедлением* у *Волшебниц*), второй герой – обычно МК, реже – *Паладин* или *Чародей крови*.

Обычно партии против хорошей Нежити – затяжные, поэтому на передний план выходят макрофакторы: контроль карты и ВБ. Следите за тем, чтобы противник не поставил необоснованно ВБ, сами же, как только появится преимущество, укрепляйте его возведением базы.

БО

Используйте тот же классический БО, что был описан в начале статьи.

Скиллы у героев

Архимаг: *Водный Элементаль, Чародейская аура, Элементаль, Аура, Элементаль, Телепорт.*

Либо *Водный Элементаль, Аура, Буран, аура, Буран, Телепорт.*

Горный Король: *Молот бурь, Удар Грома, Молот, Удар Грома, Молот, Мощь Гор.*

Паладин: *Благодать, Божественный щит, Благодать, Доспехи веры, Благодать, Воскрешение.*

Контроль юнитов в бою

Обычно три, реже четыре боевые группы.

Группа №1 – герои, *Пехотинцы, Рыцари.*

Группа №2 – *Священники, Волшебницы, Грифоны.*

Группа №3 – *Стрелки, Водные Элементали.*

Группа №4 – *Дирижабль, Мортиры* и пр.

Основной упор на массовые поражающие заклинания – *Удар Грома* и *Буран* по одной и той же области, чтобы противник не сумел отвести войска. Нейтрализовать массовый эффект лечения *Обсидиановых статуй* можно элементарной фокусировкой огня на каждом юните противника, но это требует хорошего контроля. Следите за своими героями, как уже говорилось, Нежить предпочитает играть именно через убийство героев.

Достаточно распространенным началом игры за Нежить является ранний набег одним *Рыцарем Смерти* с посохом *Некромантии* (поднимает пару скелетов из трупов), поэтому, если вы, посетив его базу в начале игры, убедились (алтарь и магазин достраиваются одновременно), что он будет харрасить таким образом,

	Вурдалак	Могильщик	Горгулья	Некромант	Банши	Труповозка	Обсидиановая статуя	Мясник	Сфинкс	Ледяной змей
	1,27	1,85	0	1,5	1,06	1,97	1,58	0,77	0	0
	0,62	0,95	1,46	4,4	3,07	2	3,1	0,37	3,26	2,13
	0,74	0,19	0,2	0,88	0,6	0,77	1,74	0,45	0	0,38
	1,16	0,3	0,34	1,43	0,99	1,37	2,88	0,73	0	0,63
	0,46	1,32	0	>>>	>>>	1,46	>>>	0,28	0	0
	0,78	0,57	0	1,29	0,94	1,33	0,96	0,48	0	0
	N/A	>>>	0,35	0	0	N/A	0	N/A	1,88	1,31
	>>>	0,34	0,22	2,6	1,71	>>>	1,8	>>>	1,86	1,17
	>>>	0,45	0,22	2,45	1,7	>>>	5,25	>>>	0	1,16
	1,57	2,33	0	1,86	1,26	2,67	3,5	0,91	0	0
	0	0	2,37	0	0	0	0	0	5	3,19

имеет смысл построить одну магическую башню на своей базе.

Альянс против Орды

Оппонент

Ранний харрас *Говорящим с духами* (умение – *Волки*). Основная цель – не дать вам качаться и, по возможности, убить вашего АМ. Обычно теч с поздним *Бараком* (который ставится зачастую сразу после начала грейда), второй герой – *Ловец Духов* (*Заговор*) или *Нага* (*Замораживающая стрела*), если собирается снова убивать АМ, либо *Вождь минотавров*, если играет через массовые поражающие заклинания.

После грейда – по желанию может строить *Бугаев* и ставить их с *Катапультами*, может, если вы ударились в кастеров, – сделать *Зверинцы* и построить *Вивернов*. Также достаточно распространенной стратегией у орков является теч до *Тауренов* с *Шаманами (Щит молнии* и *Жажда Крови)*. Поэтому орки являются, пожалуй, самой непредсказуемой расой среди врагов Альянса.

Проблема

Точнее, некоторая сложность заключается именно в непостоянности Орков. Поэтому важность разведки в таком матч-апе сложно переоценить. Кроме того, попытки уже в самом начале игры убить вашего мага пресечь тоже непросто.

Стратегия

Сперва убедитесь в том, какого героя враг выбрал. Если это *Говорящий с духами* – имеет смысл поставить на базе магическую башню и верно ее контролить. Если же это *Ловец духов* или *Вождь минотавров* – спокойно отправляйтесь на прокачку. Ни в коем случае не подставлять своего мага под огонь *Говорящего с духами* и *Волков*, лучший выбор – отступление АМ, в то время как основные силы будут разбираться с вражеским героем.

Периодически проверяйте, в какие юниты пошел противник, чтобы построить верную контру. Если вы будете осведомлены о составе армии врага, выиграть его не составит особого труда. Только не стройте "лишние" войска, например, *Пехотинцы* в количестве более 3-4 человек вам совсем не пригодятся, если противник решил строить *Вивернов*. Гораздо полезнее было бы потратить эти деньги на возведение *Башни Грифонов* и строительство *Ястребов*.

Вторым героем следует брать МК из-за того, что этот hero-киллер будет хорошо контрить *Говорящего с духами*.

БО

И снова используйте стандартный БО

Скиллы у героев

Архимаг: *Водный Элементаль, Чародейская Аура, Элементаль, Аура, Элементаль, Телепорт.*

Горный Король: *Молот бурь, Удар Грома, Молот, Удар Грома, Молот, Мощь Гор.*

Контроль юнитов в бою

Распределение юнитов в отряды то же:

Группа №1 – герои, *Пехотинцы, Рыцари.*

Группа №2 – *Священники, Волшебницы, Грифоны.*

Группа №3 – *Стрелки, Водные Элементали, Ястребы.*

Сложно уместить обилие всех вариантов развития орка в общие советы по контролю: слишком много разнородных юнитов может быть у противника. Поэтому самый простой и универсальный совет – обращайтесь к таблице юнитов и атакуйте своими контргруппами юниты противника.

	Бугай	Охотник за головами	Катапульта	Знахарь	Шаман	Служитель предков	Волчий всадник	Кодой	Виверна	Нетопырь	Минотавр
	1,09	1,71	2	1	1,61	0,91	1,72	1,31	0	0	0,8
	0,53	0,86	1,94	3	4,8	2,63	0,82	1,92	2,9	2,73	0,51
	0,61	0,17	0,8	0,57	0,91	0,5	0,16	0,25	0,37	0,31	0,56
	1	0,27	1,4	0,96	1,5	0,8	0,26	0,42	0,6	0,53	0,97
	0,4	1,26	1,36	>>>	>>>	>>>	1,2	0,93	0	0	0,36
	0,66	0,5	1,1	0,83	1,5	0,83	0,53	1,11	0	0	0,64
	N/A	0	N/A	0	0	0	N/A	0	3,33	3,15	N/A
	>>>	0,34	>>>	1,75	2,75	1,52	0,6	0,7	1,14	1,94	>>>
	>>>	0,46	>>>	1,57	2,43	1,35	0,91	0,62	0,91	1,68	>>>
	1,33	2	2,43	1,22	1,97	1,06	2	1,6	0	0	1,26
	0	0	0	0	0	0	0	0	4,44	0,98	>>>

"Длинные рога" Майкрософт

Андрей БУТУСОВ

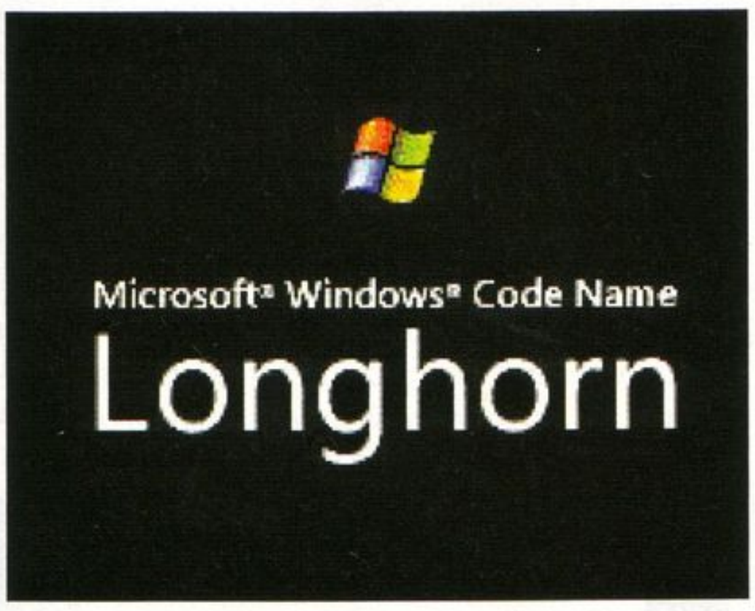
Сидят как-то Диггер, командир Нортон и товарищ Комманд Ком, а мимо идет отец Вындоуз. "Сидите, - говорит. - Ну, ну. Скоро все подо мной сидеть будете". Никто ему так ничего и не ответил. Один товарищ Комманд Ком сплюнул и грязно выругался. "Проходи, проходи, - сказал, - оболочка дешевая".

А. Голубев.
"Притчи о компьютерных жителях". 1992 год

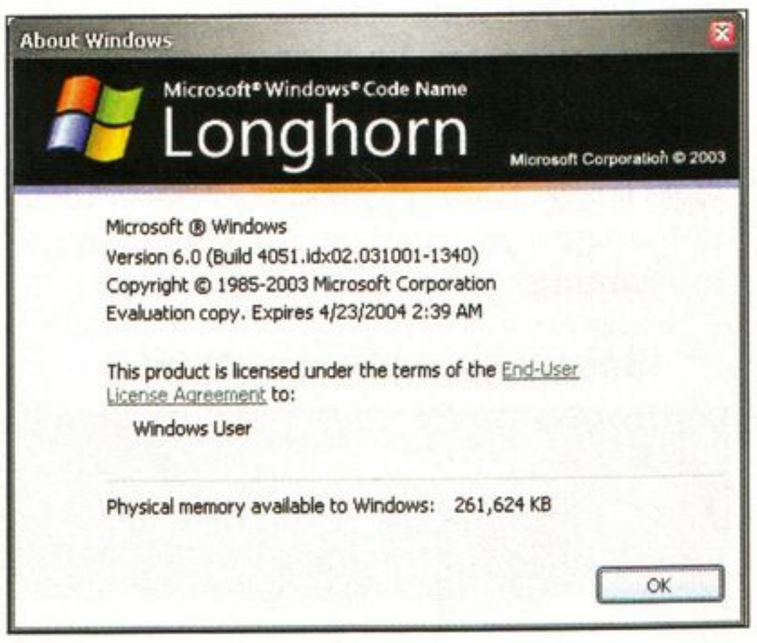
Пришло время поговорить о недалеком будущем. Помнится, не так давно простой пользователь радовался, когда на "машину" устанавливали Windows 98. "Продвинутая система", - говорил он и был недалек от истины. По сию пору -ая "винда" является одной из самых стабильных систем, хотя сфера ее применения сместилась в область офисной аботы, ведь многие, даже весьма крупные, корпорации с трудом отказываются от морально устаревших, но привыч-ых и все еще работоспособных систем.

Однако прогресс не стоит на месте, современный компьютер способен играть роль мощного офисного и развлекательного центра. Естественно, повышение возможностей ПК не могло не отразиться и на программном обеспечении, которым оборудованы современные системы. На смену "девяносто восьмым" пришел "миллениум", на смену NT - Windows 2000 (по сути, это именно так, хотя система оказалась более многофункциональной и соответственно получила более широкое распространение и применение). Венцом ПО от Microsoft на данный момент является Windows XP (eXPerience). Конечно же, можно долго рассуждать о стабильности и производительности, вспоминать замечательные анекдоты из разряда "Я поставили XP и тормознул крутейший Pentium IV", но в этой статье мы познакомим вас со следующей "виндовой" операционкой.

Итак, дамы и господа, Windows Code Name Longhorn - прошу любить и жаловать.

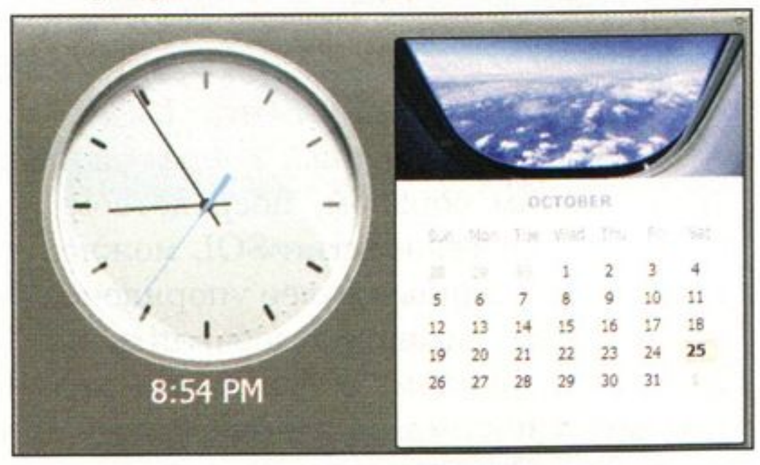


Изначально Longhorn не была самостоятельной операционной системой, а задумывалась как небольшая надстройка над Windows XP. Однако в начале 2002 года корпорация Microsoft решила убить двух зайцев и развернула скромную модификацию в полноценную самостоятельную ОС, да не простую, а более безопасную и мощную, чем все предыдущие. "Это самое крупное достижение компании со времен релиза Windows 95", - заявил Билл Гейтс журналистам и оказался в чем-то прав. Работы над новой системой ведутся уже более двух лет, а дата выпуска после множественных переносов считается официально не объявленной. По этому поводу ходит много слухов: от весьма оптимистичных - середина-конец 2004 года, до менее радужных - 2006-2007 годы. А компания лишь подогревает ожидание демонстрацией все новых и новых возможностей и инноваций грядущей системы. Не дают успокоиться истинным фанатам и свежие альфа-версии, с завидной периодичностью всплывающие в Сети. На момент написания статьи номер последней версии - 4051, так что все скрины будут приводиться на ее основе. На стартовавшей 26 октября конференции разработчиков (Developers Forum) участникам и гостям были представлены и показаны в работе основные элементы Windows Longhorn - WinFS, Avalon, Indigo. Что скрывается за этими красивыми названиями?



Прежде чем начать разговор о нововведениях, стоит отметить, что Longhorn позиционируется как "система будущего" и, следовательно, системные требования у нее будут соответствующие. Билл Гейтс не раз упоминал в интервью, что в скором времени, году к 2005-2006, производительность настольных систем возрастет в несколько раз. Процессоры достигнут частоты в 4-6 ГГц, оперативная память в 2 Гб станет нормой даже для домашнего ПК, а производительность видеоподсистемы увеличится в два раза. Еще раз оговорюсь, по словам главы Microsoft, это станет нормой и, следовательно, грядущую ОС разрабатывают из расчета на такие системы. А теперь - подробнее о новых технологиях.

Графическое ядро Avalon



Нет, это не возвращение во времена короля Артура, как могло показаться

из названия. Это абсолютно новое графическое ядро, стоящее на стыке двухмерной и трехмерной графики, позволяющее преобразить привычный интерфейс "окошек" за счет добавления третьего измерения. По существующей информации, Avalon довольно шустро обрабатывает большие объемы графики, в основном, благодаря векторному представлению информации, а не привычному нам растровому. Avalon является продуктом объединения технологий .Net и XML и получил от "родителей" все самое лучшее. Уже ни для кого не секрет, что API Avalon будет основой нового, полностью трехмерного интерфейса, однако поддержку 2D никто не отменял. Конечно, на данный момент технические возможности пока не соответствуют желаниям Microsoft, но не за горами момент, когда "трехмерье" будет доступно не только дизайнерам и программистам, но и простому пользователю. Огромным плюсом данной технологии является поддержка широкого спектра устройств ввода: от обыкновенной мыши до светового пера и пульта дистанционного управления.

Файловая система WinFS

WinFS - это сокращение от Windows Future Storage (перспективная система хранения). Небезызвестно, что на ниве Microsoft "взросли" две файловых системы - NTFS и FAT. На данный момент FAT постепенно отживает свое, хотя еще бодрится, а NTFS все более прочно входит в нашу жизнь. Основным новшеством является поддержка SQL запросов, то есть файловая система (ФС) преобразуется в огромную реляционную базу данных. Сначала считалось, что WinFS будет новой абсолютно самостоятельной ФС, но, по последним данным, она будет только надстройкой над NTFS, следовательно, будет обладать всеми преимуществами NTFS, а также поддерживать все предыдущие версии этой ФС и сможет работать в режиме базы данных. Разработчиком обещается высокая совместимость и скорость работы. В состав WinFS будут входить три элемента: NTFS, реляционная база данных и база данных XML. Таким образом, посредством использования технологии SQL можно будет хранить данные более упорядоченно, а база XML позволит добавлять метаданные к файлам, обеспечивая хранящейся информации исчерпывающее описание. Такой подход призван облегчить доступ к информации для простого пользователя и, следовательно, облегчить работу. Каждый файл будет нести в себе метаинформацию, скрытую от пользователя, но видимую для системы. Отсюда появляется новый метод поиска - по содержимому файла. Папки типа "Мои документы" уже не будут являться физическими директориями, а станут каталогами файлов, находящихся в различных частях операционной системы. В такие каталоги будут включаться файлы различного содержания - документы Word, файлы электронной переписки, таблицы Excel и т.д. Само понятие "расширение файла" атрофируется. По последним данным, система сама будет выбирать приложение для открытия того или иного файла, исходя из его содержимого.

Разработка WEB-приложений - система Indigo

Система Indigo - это логическое развитие технологии .NET. Indigo предназначена для организации внутрисетевых и межсетевых взаимодействий (Longhorn будет выпущен как в клиентском, так и в серверном варианте) и позволяет предоставить в руки разработчиков прикладного ПО удобный инструментарий с высокой степенью защиты. Новая система от "Микрософт" позиционируется как удар по основным конкурентам компании на рынке ПО для корпоративных сетей - IBM и Sun. Все взаимодействия приложений и пользователей между собой, а также обращения к разнообразным WEB-сервисам будут находиться под управлением Indigo. Поскольку к моменту выхода операционной системы (по самым пессимистичным прогнозам - 2006 год) интернет плотно войдет в нашу жизнь, каждое рабочее место будет иметь точку доступа, а система Indigo будет полностью интегрирована в ОС. Как следствие такой интеграции в Indigo будет включена подсистема защиты информации, средство обмена сообщениями, а также улучшена производительность и совместимость при работе в различных вычислительных окружениях.

Немного об интерфейсе

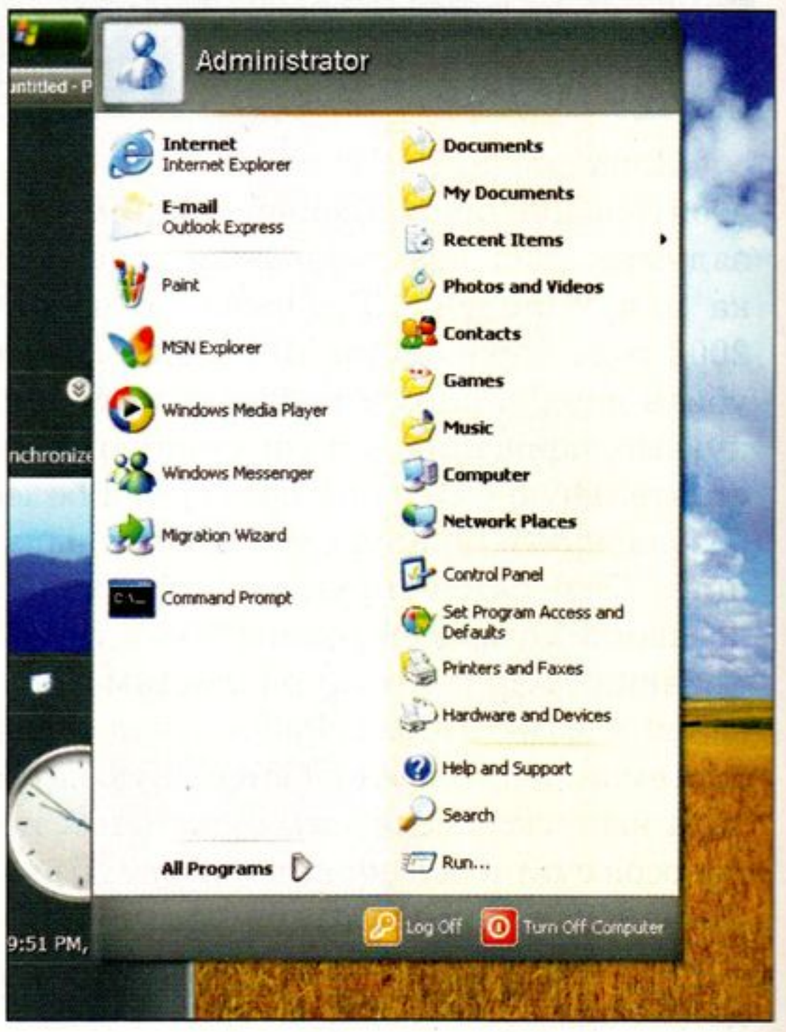
В общем и целом - это только основные черты новых элементов Windows. Более четкая их прорисовка нам светит ближе к релизу или хотя бы к бета-версии. Между тем это далеко не все нововведения. Microsoft обещает упростить процесс установки/удаления приложений с помощью так называемой системы Click Once. Перезагрузки системы тоже постепенно уйдут в прошлое; согласитесь, намного приятнее не перезагружаться десятки раз в процессе установки драйверов видеокарты или инсталляции какой-либо программы или игры (яркий пример - Splinter Cell). Разработчики утверждают, что с установкой Longhorn нам не придется перезагружать ни систему, ни отдельные ее компоненты. При помощи новых разработок интеграция новых приложений будет происходить более гладко и без рестарта. В новой ОС появится оригинальная система слежения за состоянием системы, аналог применяемого в авиации "черного ящика". Теперь все действия пользователя будут фиксироваться системой независимо, что позволит более детально проанализировать последовательность операций. Будет ли возможность отключить эту систему или мы будем под постоянным "недреманным оком" контроля - пока неизвестно.

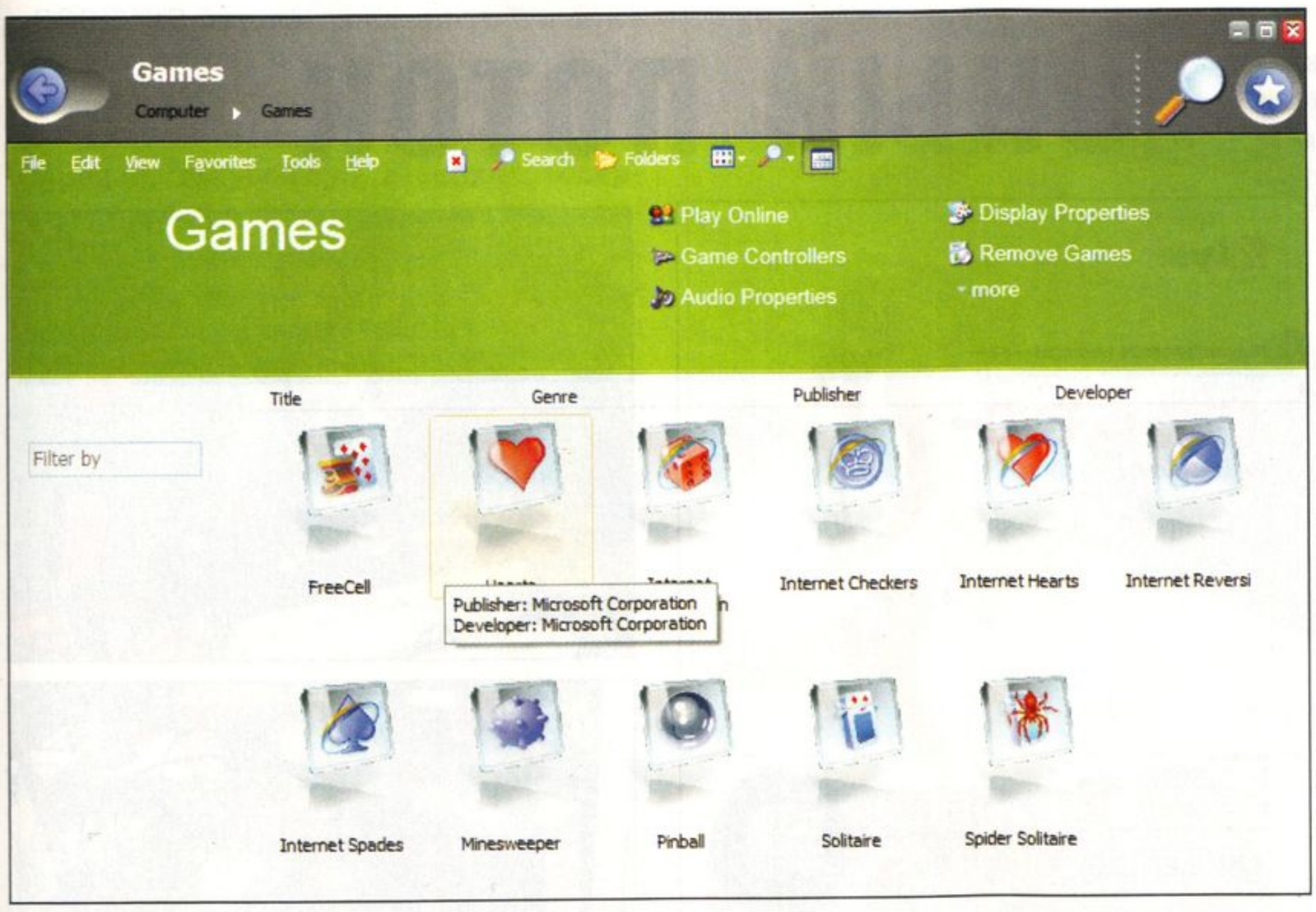
Это красивое слово - Palladium

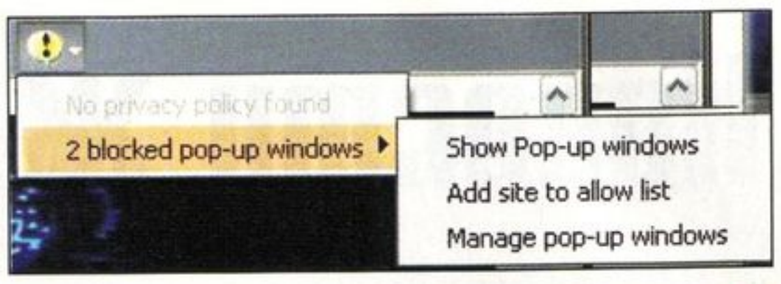
Важное место в Windows Longhorn отводится безопасности. Уже заявлено об изменении системы сертификации драйверов и о внедрении нового аппаратно-программного защитного комплекса. Информации о новой системе защиты, а имя ей Palladium, пока что мало. Известно, что разрабатывается она совместно с компаниями AMD и Intel. Будет ли в комплекте с Longhorn поставляться некий аппаратный модуль или система защиты будет внедряться в новые процессоры, пока неизвестно. Точно обещают одно - "с новой системой защиты ваш компьютер превратится в надежную крепость". Что ж, хотелось бы верить.

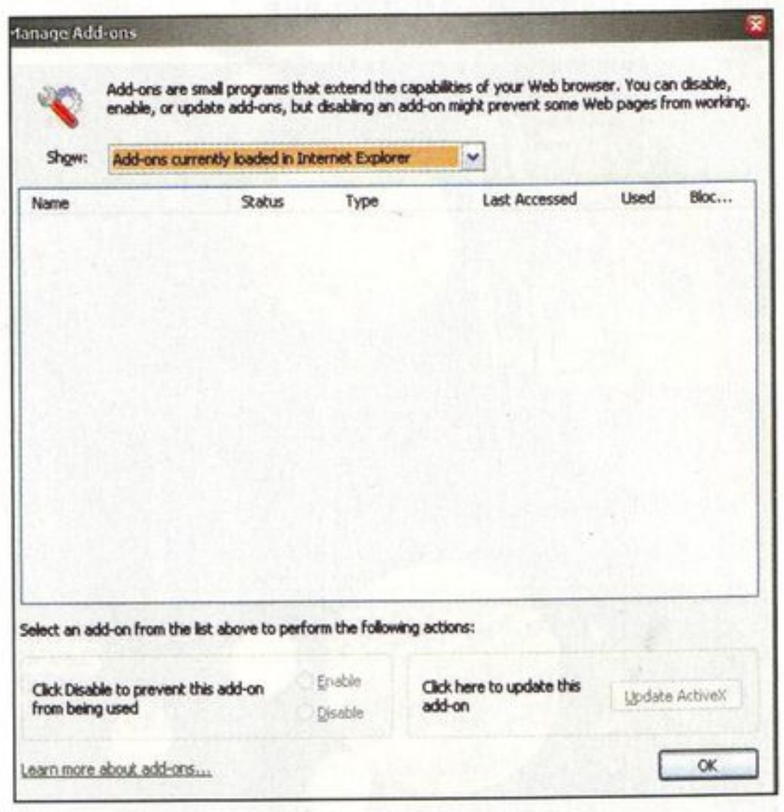
SideBar и все, все, все

Стоит отметить и еще одно нововведение - это SideBar. В правой части экрана (по умолчанию) теперь будет располагаться дополнительная панель, на которую вынесено много весь-





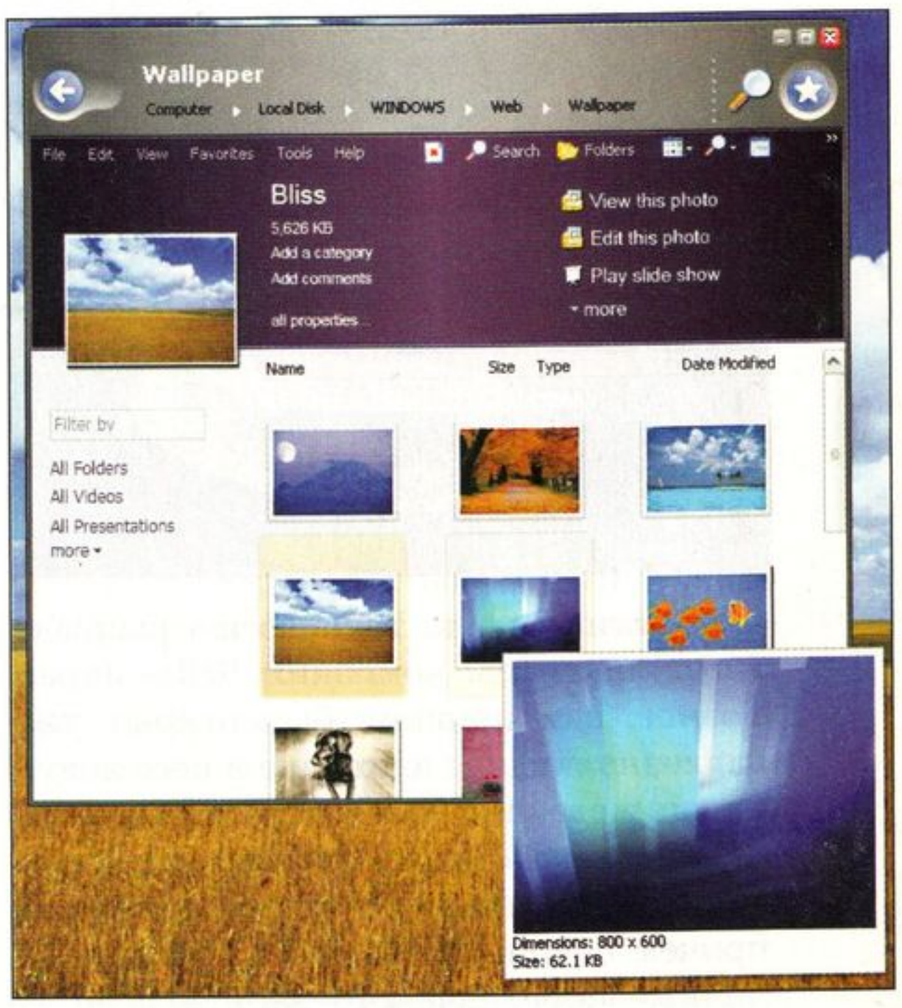




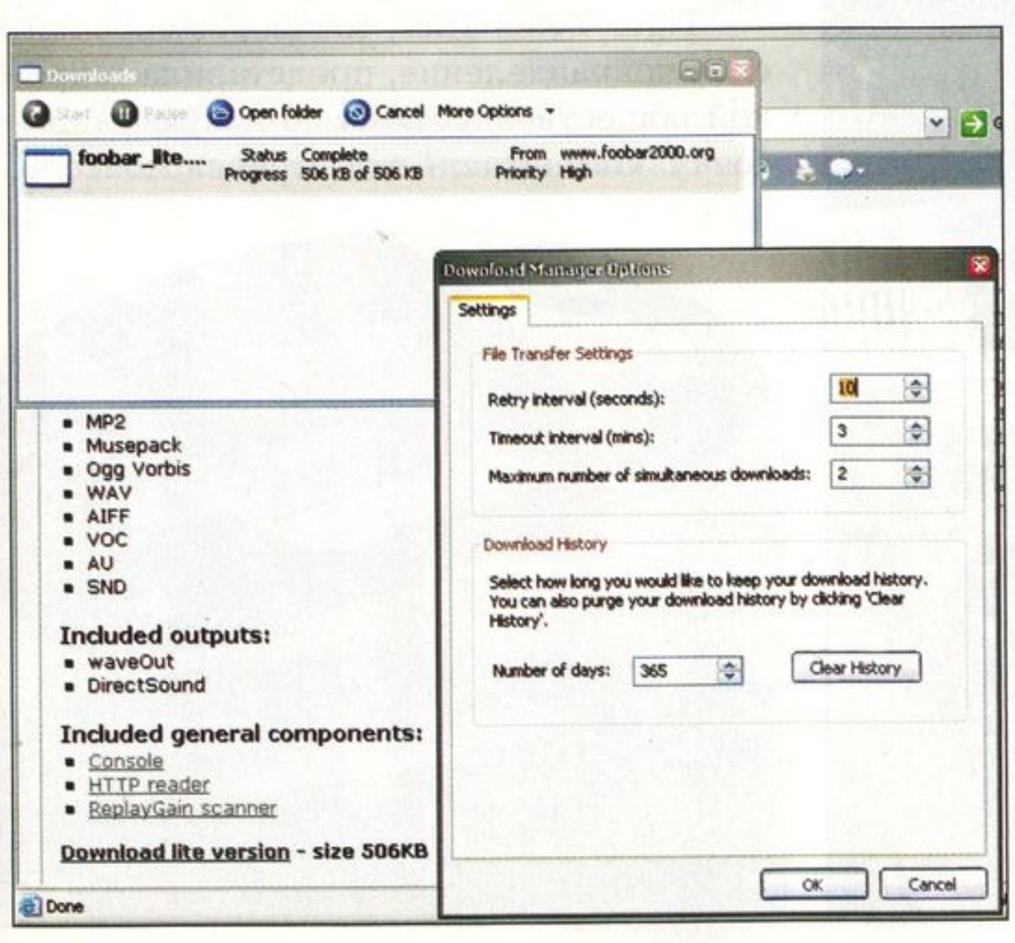
ма полезных функций. Новые стрелочные часы (большего размера) с эмблемой Longhorn, удобный календарь, слайд-шоу с функцией быстрой смены обоев рабочего стола, панель быстрого запуска (теперь она перенесена сюда) - вот только малая толика возможностей SideBar.

Внешний облик интерфейса на данный момент немногим отличается от того, что мы видим в Windows XP: чуть больше красивостей, чуть больше удобства. Представление музыкальных файлов немного изменено - теперь можно в качестве иконки файла использовать, например, изображение обложки компактдиска исполнителя, то же верно и для каталога.

Вид основных папок тоже переработан. Например, открыв папку "Games", мы увидим 3D-иконки с названиями игр. Заглянув в папку с изображениями, мы увидим довольно эффектный вариант предпросмотра - при выборе файла картинки всплывает дополнительное окошко с увеличенным изображением и его характеристиками.



И, наконец, Microsoft все-таки позаботилась о дополнительной безопасности своего основного браузера - IE теперь оборудован функцией блокирования pop-up окон, появилась возможность подключения разнообразных расширений (через специальное меню) и управления ими. Один из модулей системы Palladium будет отвечать за защиту Web-подключений, и, на закуску, появится встроенный менеджер загрузок, с поддержкой докачки и сохранением истории полученных файлов. Правда, пока это чудо техники работает нестабильно, но, будем надеяться, к релизу все придет в норму.



Остановка по требованию

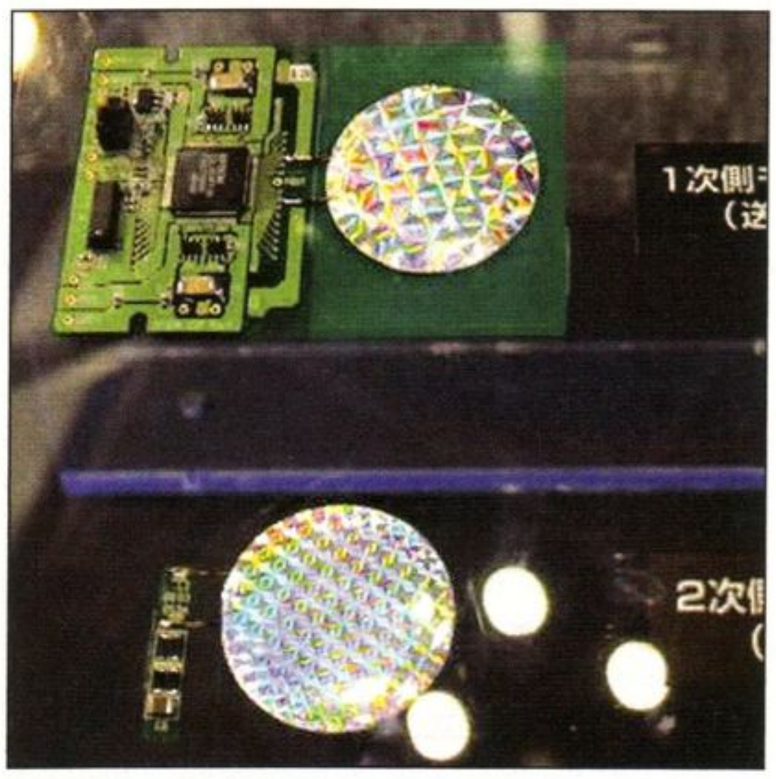
На описание множества доработок интерфейса и самой "начинки" не хватит одной статьи. На данный момент мы предлагаем вам посмотреть на скриншоты и представить, что ждет нас в обозримом будущем, когда процессоры достигнут-таки частоты в 6 ГГц, а объем памяти в 2 Гб будет считаться нормой.

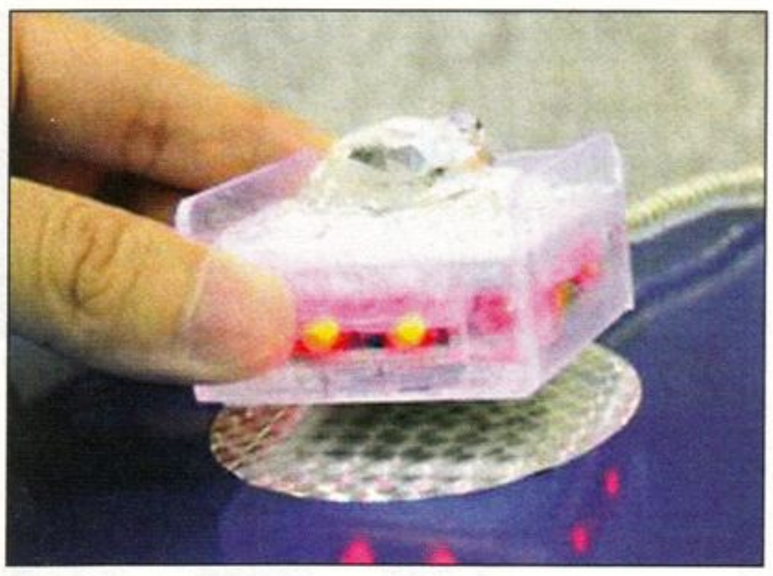
- Увидимся!

Андрей БУТУСОВ

Новости ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

"Солнечный" мобильник





Оригинальную технологию разработали инженеры компании Seiko Japan. Точнее, сам принцип был открыт уже давно, но японцы вдохнули в него новую жизнь и сделали более полезным для народа. Разработка позволяет подзаряжать мобильники во время разговора, причем специалисты Seiko подняли величину передаваемого заряда с 20 до 70%. Изюминка технологии в том, что она бесконтактная, то есть зарядка происходит без прямого контакта батареи с источником, при помощи солнечного света.

Эта прекрасная Мерилин

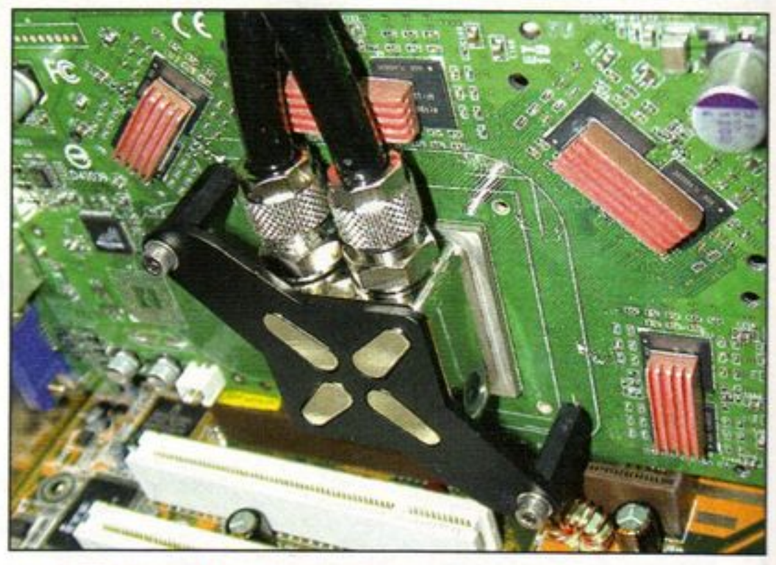
Если вам уже за 40 или просто вы фанат золотой эпохи кинематографа, то новая видеокарта от AOpen - для вас. Казалось бы, если разговор о старых фильмах,

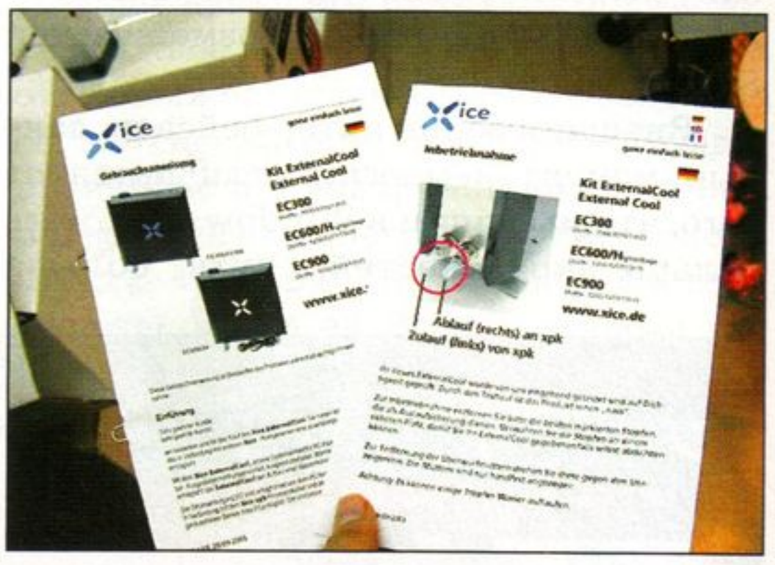
то причем здесь видео? Все просто - для самых искренних поклонников Мерилин Монро выпущена новая плата на чипсете от nVidia. Зовется она White Monroe FX5200-DV128 LP (W) и несет на борту чип FX5200 и 128 MB "низкопрофильной" (low-profile) памяти. По своим характеристикам плата ничем не отличается от прочих продуктов AOpen этой линейки, разница заметна только внешне - текстолит цвета мо-

лочно-белого шоколада и "поцелуй" на кулере. Блюдо для истинных гурманов.

Лед Икс

Немецкая компания Xice представила новую систему водяного охлаждения. Основное ее преимущество - это внешний радиатор со встроенной емкостью для жидкости. Теперь вам не придется беспокоиться, что вышедшее из-под контроля охлаждение зальет всю систему собственной "кровью". В дополнение ко





всему система комплектуется мощной помпой и специально изготовленными армированными трубками, более стойкими на разрыв. В коробке вы найдете сам внешний радиатор в стильном корпусе, трубки, помпу и медный радиатор водяного охлаждения для процессора (под различные модели выпускаются разные радиаторы), крепеж для него и пол-литра специальной жидкости-хладагента. Радиатор для видеокарты можно приобрести отдельно.

Консоли, консоли, кругом одни консоли...

Tiger Telematics, точнее, ее европейское подразделение, представила широкой общественности свою новую разработку. Gametrac - это игровая консоль,

работающая под управлением Windows CE. Устройство поддерживает 3D-игры, посылку SMS-сообщений, проигрывание фильмов и клипов в формате DivX (Mpeg 4), "голубой зуб" Bluetooth, содержит встроенную камеру и систему глобального позиционирования (GPS). Bluetooth будет использоваться для мультиплеера, а GPS для определения собственного местоположения, а также... для ограничения передвижения чада в определенном районе с посылкой предупреждения по SMS или E-mail, когда оно (чадо) эту зону покинет. Производитель утверждает, что новая консоль удовлетворит все потребности молодежи в развлечениях.

USB-кипятильник

Точнее, не совсем кипятильник, а устройство для поддержания температуры. Аппарат представляет собой небольшой поясок с выемкой для ручки. Создатели утверждают, что при комнатной температуре содержимое чашки будет терять температуру медленнее, и даже приводят график, согласно которому эта потеря составляет примерно 20 градусов в час. Устройство, конечно же, подключается по USB и стоит довольно дешево - порядка 10-12 долларов. Любители компьютерной экзотики, ау?

"Бритва" и "Коготь"

Специально для профессиональных геймеров, а также просто для любителей

компьютерных игр компания Terratec выпустила два новых устройства, призванных избавить игрока от такого атавизма, как клавиатура. Первое называется Mystify Claw - USB-интерфейс; 10 кнопок, на которые привязывается до 100 функций; удобный и весьма оригинальный дизайн и цена в 80 мертвых американских президентов. "Байбай", клавиатура. Второе устройство - неоптическая мышь Mystify Razer Boomslang 2100: разрешение 2100 dpi, фирменный коврик Mystify Speedpad (в комплекте), призванный обеспечить максимальную точность позиционирования мышки, удобный дизайн с крупными кнопками. Цена этого чуда - $95. Всего 175 долларов, и можно начинать тренировки к очередному турниру. Победа не то что бы гарантирована, но весьма вероятна, если, конечно, конкуренты не обзаведутся новшеством раньше.

Itanium 2 - Till We Meet Again

Новость с рынка процессоров. Компания Intel официально заявила, что новые Itanium 2, известные как Montecito, увидят свет в 2005 году. Новые 64-битные чипы, изготовленные с использованием 0,09 мкм техпроцесса, ориентированы на профессиональный рынок. Заявленные характеристики впечатляют: 2 ядра, общий объем кэша - 24 (двадцать четыре!) мегабайта. Выход 64-битных приложений будет приурочен к моменту появления новых процессоров.

Шокирующие сумочки

Дорогие дамы, наконец-то у вас появилась возможность оказать достойное сопротивление хулиганам, пытающимся стянуть вашу сумочку. Южноафриканские специалисты разработали специальные сумки с патентованной технологией Force Stun Technology. По внешнему виду сумочка ничем не отличается от обычной, но внутри ее спрятано небольшое устройство, выдающее 50000 вольт при дистанционном включении с пульта. Электрошок призван заставить воришку бросить сумку. Новое приспособление должно снизить процент краж на улицах, когда вор выхватывает сумку из рук и скрывается с ней. Одновременно с электрошоком срабатывает сирена. Что характерно, обе части защитной системы продолжают действовать, пока нажата кнопка на пульте, а представив себе разъяренную женщину, легко понять, что так просто "сумочник" не отделается.

nForce 3 Go - пойдет или упадет?

NVIDIA разродилась двумя новыми чипсетами для мобильных ПК. И один из них как раз для нашего нового знакомого - Athlon 64. Зовется он nForce3 Go 150. AGP 8x, SATA, RAID, GigaLAN - вот основные его достоинства. Кроме того, заявлена и модель Go 120 для новых "малолитражных" процессоров Effcion от Transmeta (потребление питания такового зверька - всего 7W). В оба чипа зашита поддержка шины HyperTransport, новой фишки от NVIDIA - StreamThru, ну и, конечно, никуда не делись USB 2.0 и шестиканальное аудио.

Efficion - эффективность или эффектность

И еще немного о "малолитражках". Transmeta официально обнародовала Efficion TM8000. Отличительные особенности - 8 инструкций за цикл, SSE2, два варианта кэша в 512 и 1024 Кб, зашитый внутрь северный мост с поддержкой DDR400 и AGP 4x и 0,13 мкм технология. Частоты 1, 1.1 и 1.2 Ghz. Впрочем, большинство наших читателей вполне обойдутся каким-нибудь старым "Атлончиком", да и шустрее. Но, может, кому-то и захочется приобрести. Решение за вами.

Мода, мода...

Странный бум последнее время наметился на рынке брендовых (от крупных фирм до не очень) настольных "слим-пк", то бишь малогабаритных систем. Сразу три компании анонсировали выход таковых продуктов на рынок. Отметились - Nec (www.nec.co.jp), Hitachi (www.hitachi.co.jp) и некая неизвестная SOTEC (www.sotec.co.jp). Все новые системы отличаются тонким корпусом, наличием ЖКД-дисплея, встроенного ТВ-тюнера. Цены разнятся от 1100 долларов за SOITEC до 3500 за Hitachi. Более крупные бренды отдали предпочтение Intel, а их менее известный у нас собрат не испугался заявить систему на AMD Athlon 2500+. Будет ли успешным у нас шествие таких ПК, покажет время, а пока можно просто посмотреть на фотографии и подумать.

Цвет по 499 долларов

Итак, свершилось, цветные принтеры шагнули через рубеж в 500 долларов. Как, спросите вы, неужели так подорожали "струйники"? Нет, это компания Konica Minolta удешевила одну из своих лазерных моделей, ее стоимость (рекомендованная фирмой-изготовителем) теперь всего 499 у.е. (стоимость до снижения - 699). Лазерный цветной принтер носит имя Magicolor 2300W и может выдать 16 отпечатков в минуту в монохромном и 4 - в цветном режимах. На борту лоток на 200 листов, 32 Мб памяти, USB и LPT интерфейсы, а качество отпечатка держится на отметке 1200 на 600 точек. Однако важно другое: цветные принтеры теперь стали ближе простому пользователю, еще один моральный рубеж сломлен.

"Царевна-лягушка"

Так или почти так можно назвать детище очень молодой, но амбициозной фирмы FrogPad. Недавно образованная компания, состоящая всего из пяти человек, разработала и вывела на рынок интереснейший продукт - миниклавиатуру. Самое интересное, что устройство не является узкоспециализированным, а предназначено для самого широкого круга пользователей. На клавиатуре всего 20 клавиш, но, тем не менее, она позволяет осуществлять полноценный набор текста. В центре расположены пятнадцать клавиш, на которых, по статистическим данным, представлено 85% букв, наиболее часто употребляемых в английских текстах. Остальные буквы могут быть набраны при помощи клавиши Shift, при нажатии кнопки Number вы сможете набирать цифры, а при зажатой Symbol - разнообразные символы: точки, тире, скобки и т.д. Проведенные в одном из университетов США "полевые испытания" показали, что человек может достигнуть скорости набора в 40 слов в минуту всего после 10 часов обучения. Как уже было сказано выше, рынок применения новинки достаточно широк, и в первую очередь она будет полезна людям, страдающим физическими недостатками: для работы с клавиатурой достаточно даже двух пальцев. Стоимость новинки - порядка 190 долларов. Также готовится к выпуску Bluetooth-версия кейпада, которая будет носить гордое название BlueFrog. Многие ведущие производители мобильных ПК, такие, как Dell и Apple, высказали заинтересованность в разработке и уже ищут возможность ее применения в своих новых портативных решениях.

В лесу родилась елочка...

У католиков на носу Рождество, а для всех остальных ближайшим глобальным праздником становится Новый Год. Этот замечательный праздник все привыкли встречать в кругу семьи или в шумной компании друзей. В такой день главным украшением стола будет, конечно же, не компьютер, а зеленая красавица, принесенная из леса (ну или, на худой конец, ее пластиковый заменитель). "Персоналке" же выдан короткий отпуск, во время которого она может отдохнуть от бесконечных терзаний ее хозяина над очередным головоломным ребусом, заданным разработчиками новой игры. Подарите компьютеру и себе не-

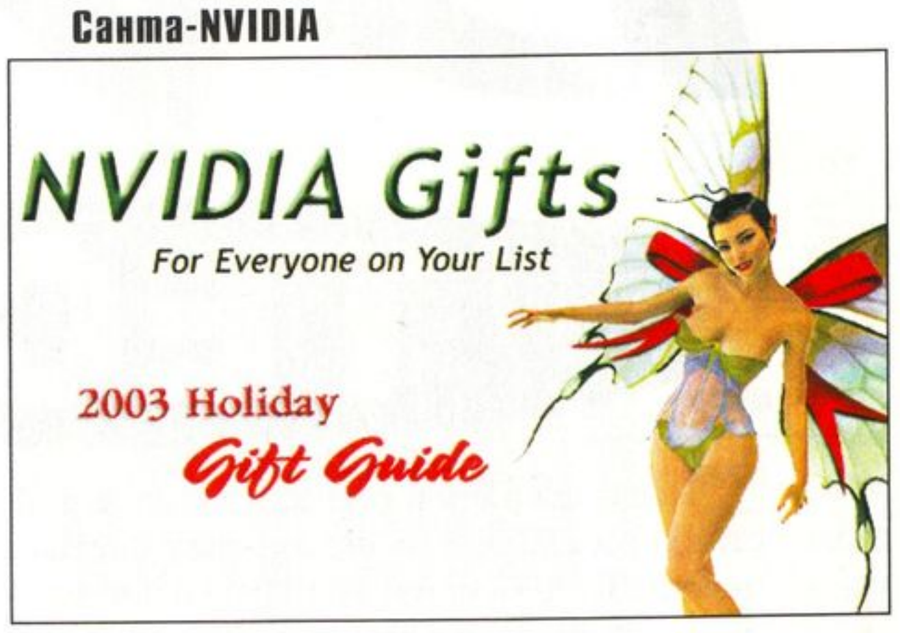
множко уюта в этот веселый праздник, а поможет вам в этом оригинальный USB-аксессуар. Это новогодняя елочка (или Рождественская, если вам так больше по душе), которая переливается всеми цветами радуги и создает уют и веселую атмосферу праздника. Питается она от USB и не завянет даже через месяц после праздника. Стоит такая игрушка всего $10, совсем не дорого за маленький кусочек новогодней сказки.

очертания, зеркальный блеск и голубой диод индикатора состояния придают неповторимое очарование этому изделию. Поставляется устройство в двух вариантах со 128 и 64 Мб памяти на борту. Упакован брелок в пластиковый бокс, выстеленный внутри бархатной бумагой. Стоимость пока не известна.

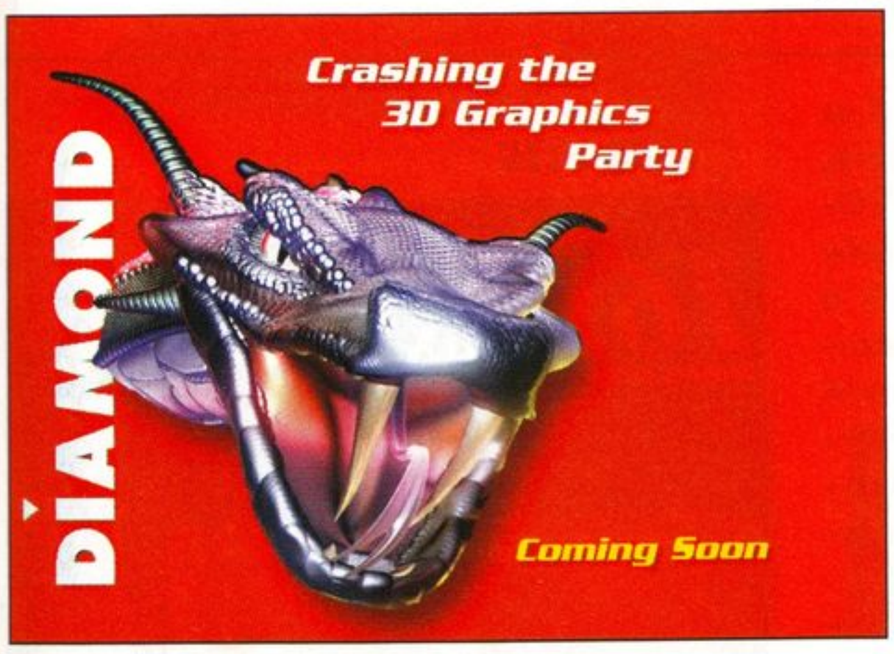
Черная вдова

Еще один аксессуар для профессионального гейминга от компании Terratec, столь хорошо известной своими манипуляторами. На этот раз перед нами пятипортовый мини-свитч под названием Mystify Black Widow. Как известно, "Черная Вдова" - это род весьма опасных пауков. И вот и это устройство заманивает нас в "сеть". Теперь у нас появляется возможность просто привезти свой компьютер к другу/брату/соседу и насладиться полноценной игрой в сетевые игры, а если у друга есть "выделенка", то и показать "забугорным" игрокам, кто "хозяин сети".

Санта-NVIDIA

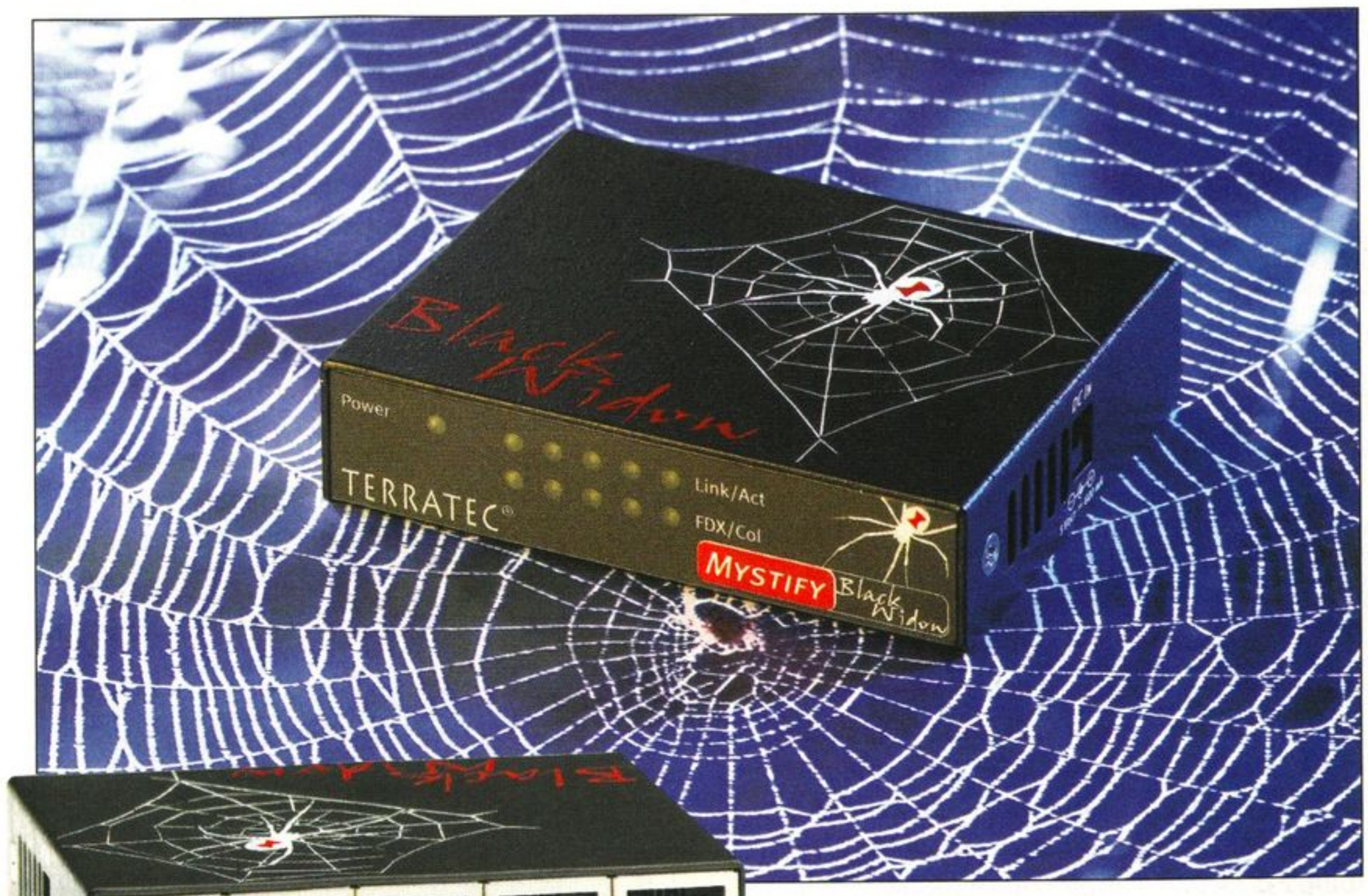


Под рождество NVIDIA дает рекомендации, что и кому стоит подарить. Всех "одаряемых" делят на четыре категории: Геймер, Семья, Видеофил и некий RoadWarior (Воин Дорог). В подарок предлагаются как экстремальные гейм-решения на базе чипов от NVIDIA, так и несколько эксклюзивных носимых вещей под общим названием nGear - рюкзаки, свитера, футболки, USB-брелоки, фонари и спальники. Все это ненавязчиво предлагается приобрести через Интернет за символические суммы в американской валюте. Заманчиво, но...



Россыпь бриллиантов

Свершилось чудо. Обычно компании плавно исчезают с мирового рынка или, наоборот, с шумом покидают его. Но очень и очень редко почившая в бозе фирма умудряется воскреснуть из мертвых для того, чтобы снова радовать поклонников новыми замечательными продуктами. Именно так и случилось с Diamond Multimedia. После почти пяти лет в забытьи компания выпускает на американский рынок новую линейку видеокарт под старой доброй маркой Stealth. Причем основаны новые карточки на чипсетах от обеих фирм конкурентов ATI и nVidia. Уже поступили в продажу четыре платы из нового семейства - Diamond Stealth S60, Diamond Stealth S70, Diamond Stealth S80 и Diamond Stealth S90. Объединяет линейку одно - доступная цена. Все платы стоят от 50 до 100 долларов. Подождем их появления и в России.



USB-брелок как украшение

Казалось бы, что нового можно вытянуть из такого носителя информации, как USB-брелок? Оказывается, помимо прямого предназначения, его можно использовать как модный аксессуар, как красивый и в то же время полезный подарок. Новые брелки от японской компании Scythe заключены в отполированный до зеркального блеска хромированный корпус. Стиль выдержан до мельчайших деталей. Строгие линии, четкие

DVD ТЕСТ

Борис ЖДАНОВ

Несколько слов о том, что же это за стандарт DVD, и о его преимуществах перед CD. Аббревиатура DVD изначально расшифровывалась как Digital Video Disk, цифровой видеодиск. Сейчас более употребительным является вариант Digital Versatile Disk, цифровой многоцелевой диск. Основное отличие DVD от CD заключается в большей емкости: если на CD можно записать максимум 870 MB информации (не всякий привод способен прочитать такой диск), то DVD носитель имеет емкость от 4,7 до 17 GB. Существуют прототипы CD-ROM'ов, которые позволяют записать на обычный CD до 1,2 GB информации, но это только лабораторные образцы.

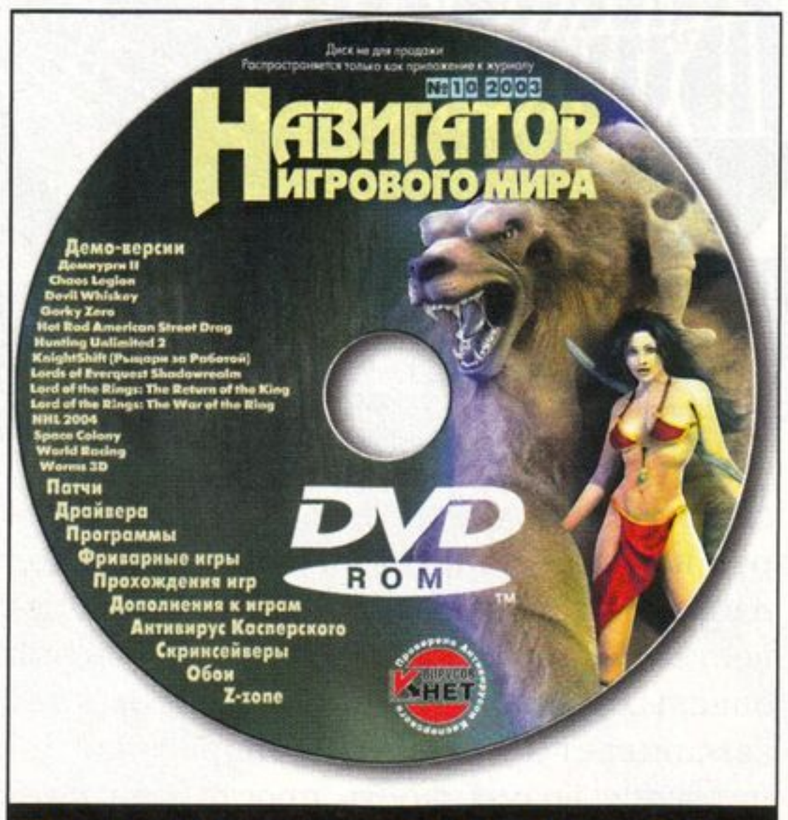
В DVD-приводах используется лазер с меньшей длиной волны, это позволило существенно повысить плотность записи, помимо этого на одном DVD-диске стало возможным размещать два слоя для записи информации; поверх одного слоя наносится второй - полупрозрачный, и информация считывается одновременно с двух слоев: с первого и сквозь полупрозрачный второй. Из-за уменьшения длины волны считывающего лазера и, следовательно, возросшей плотности записи изменились и требования к защитному слою диска. Защитный слой на DVD-диске составляет всего 0,6 мм против 1,2 мм у CD. Чтобы обеспечить достаточную прочность носителя и достичь стандартной толщины, диск заливают с двух сторон пластиком. Из-за малых размеров защитного слоя появилась возможность записывать информацию с обеих сторон диска, то есть удваивать емкость носителя, оставляя его размеры прежними. По объему DVD диски делятся на пять групп:

- односторонний однослойный диск - 4,7 GB, два часа видео (DVD5);
- односторонний двухслойный диск - 8,5 GB, четыре часа видео (DVD9);
- двухсторонний однослойный диск - 9,4 GB, четыре с половиной часа видео (DVD10);
- двухсторонний диск, два слоя на одной и один слой на другой стороне диска, (всего три слоя) - 13,24 GB, 6,5 часов видео (DVD14);
- двухсторонний двухслойный диск - 17 GB, более восьми часов видео (DVD18).

Последний вариант очень дорог и сложен в производстве, поэтому встречается крайне редко. Самые распространенные диски - DVD5 и DVD9, следует также отметить, что DVD "болванки" емкостью более чем 4,7 GB на данный момент не производятся.

Дальнейшим развитием DVD-ROM'ов стал очень интересный класс устройств, называемых combo-drive или DVD-CDRW. Эти приводы объединяют в себе три устройства: CD-ROM, DVD-ROM и CD-RW. Устройство combo-drive оптимизировано для выполнения какой-то одной задачи: либо записи "болванок", либо чтения DVD-дисков. Как правило, для большинства "комбиков" приоритетной задачей является воспроизведение DVD.

В тестировании принимали участие семь DVD-ROM'ов и четыре DVD-CDRW, все они способны читать DVD на скорости 16x. Поскольку, как было сказано выше, главной задачей этих устройств является воспроизведение DVD дисков, то тесты на качество записи не проводились. При наличии качественной "болванки" современные DVD-CDRW с этой дополнительной задачей справляются достаточно неплохо. При тестировании оценивался внешний вид устройства, комплектация, сбалансированность и уровень шума. Тестирование проводилось при помощи комплекта тестов Nero Toolkit. В качестве тестового диска использовался DVD диск от октябрьского номера нашего журнала.



Диск, использовавшийся для тестирования приводов

Конфигурация тестового стенда приведена во врезке, а результаты тестирования - в таблице.

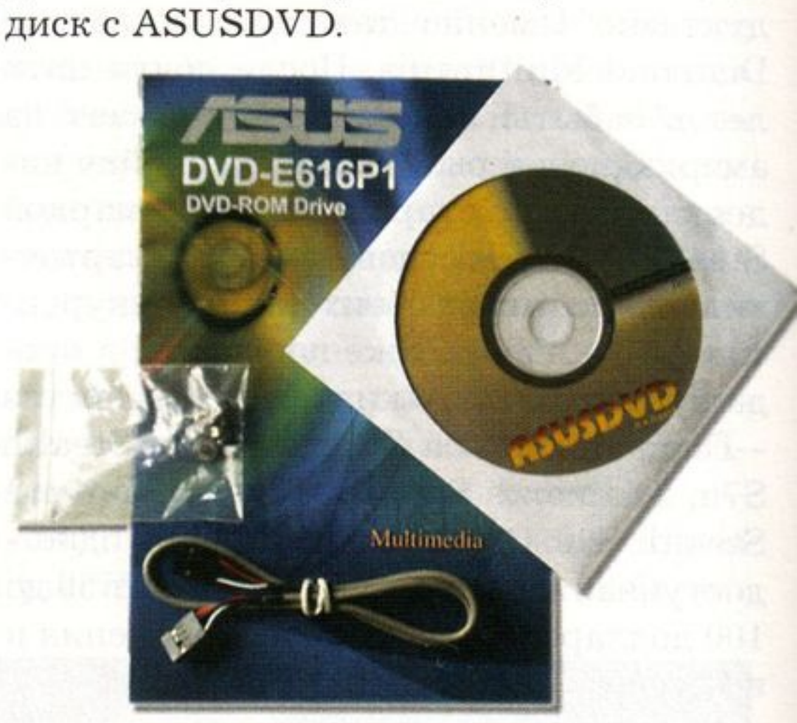
Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium IV 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading enabled
Память - 2 модуля TwinMOS 512 Mb DDR 400
Mother Board - GA-i8PE1000, Intel 865PE
HDD - IBM IC35L080AVVA07-0 80 GB
Блок питания - InWin 300Вт
Видео - Albatron Ti4680 GeForce 4 Ti 4200 128Mb, 8x
Windows 2000 Professional + Service Pack 1
Detonator 43.45

ASUS E616

Так выглядит крышка коробки ASUS DVD-ROM E616

Единственный привод в retail-поставке, в комплект входит: руководство пользователя (русского языка нет), аудио-кабель, четыре винтика, и компакт-диск с ASUSDVD.



Привод выполнен в полноразмерном корпусе, субъективно показался довольно шумным, греется не сильно, обещанные 16x так и остались не достигнутыми, хотя график чтения очень хороший. Поскольку этот привод тестировался первым, то поначалу он показался довольно "тупым", но через некоторое время

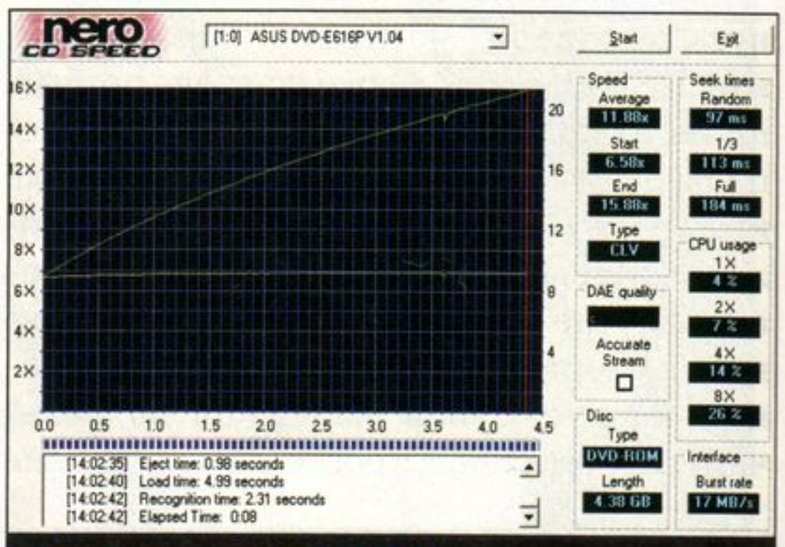
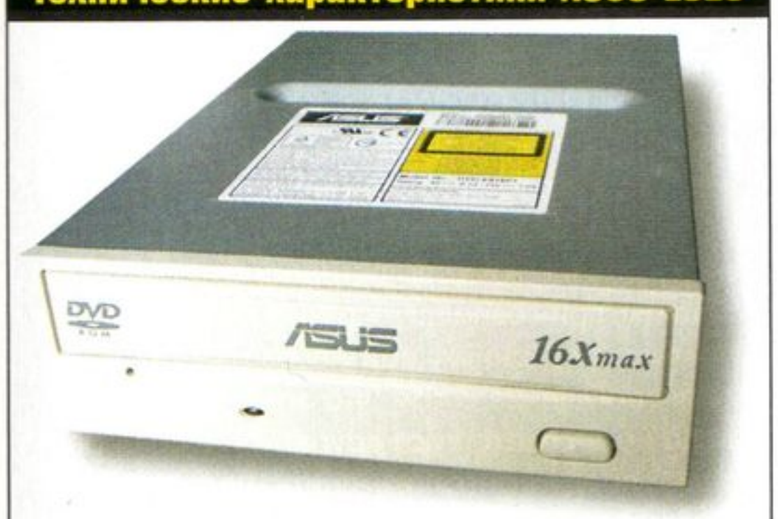


График чтения ASUS E616

трудности были преодолены, и в результате этот DVD-ROM оказался одним из лучших. Крышка трея оклеена резинкой, что уменьшает количество грязи и пыли, которая попадает в привод в процессе работы. Корпус привода стандартных размеров.

Технические характеристики ASUS E616



Поддерживаемые форматы - DVD-5/9/10/18, DVD-R/RW, DVD-Video, DVD+RW, CD-Audio, CD-ROM, Mixedmode CD-ROM, CD-Extra, Video-CD, CD-R, CD-RW
Время доступа - DVD 105мс, CD 85мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Буфер - 512 Kb
Время наработки на отказ (MTBF) - 100000 часов
Интерфейс - ATA/100, ATAPI/EIDE поддерживает PIO mode 4
Размеры - 149x41,5x197 мм
Вес 1 кг
Сайт производителя - www.asus.com.tw

BTC 316C

Привод выполнен в укороченном корпусе, что весьма удобно для монтажа в малоразмерные компьютерные корпуса. Греется и шумит не сильно, но при закрытии лотка раздается неприятный клацающий звук - из-за отсутствия уплотнительной резинки. При раскрутке диска привод очень сильно вибрирует. Заявленная скорость так и не была достигнута из-за провала на внешних дорожках, большим недостатком это считать не следует, потому что при просмотре DVD-фильмов скорость редко поднимается выше 8x. Похожие результаты были у большинства остальных DVD-ROM'ов. Скорее всего, это особенность тестового DVD диска.

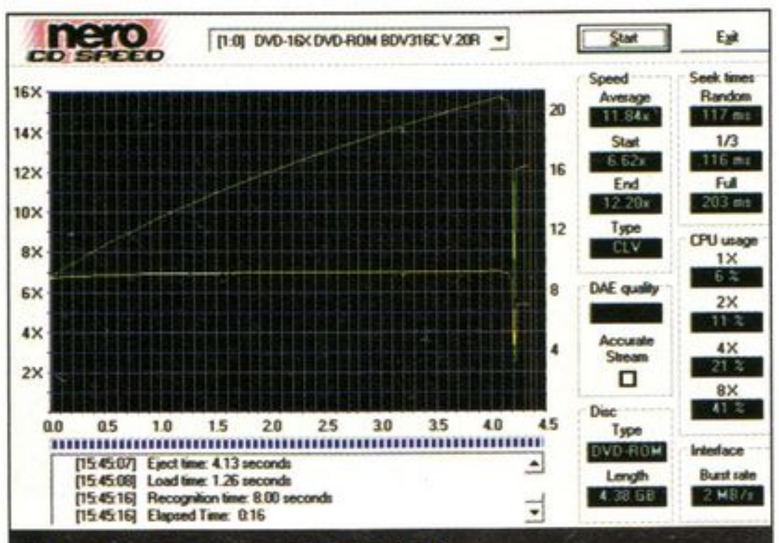


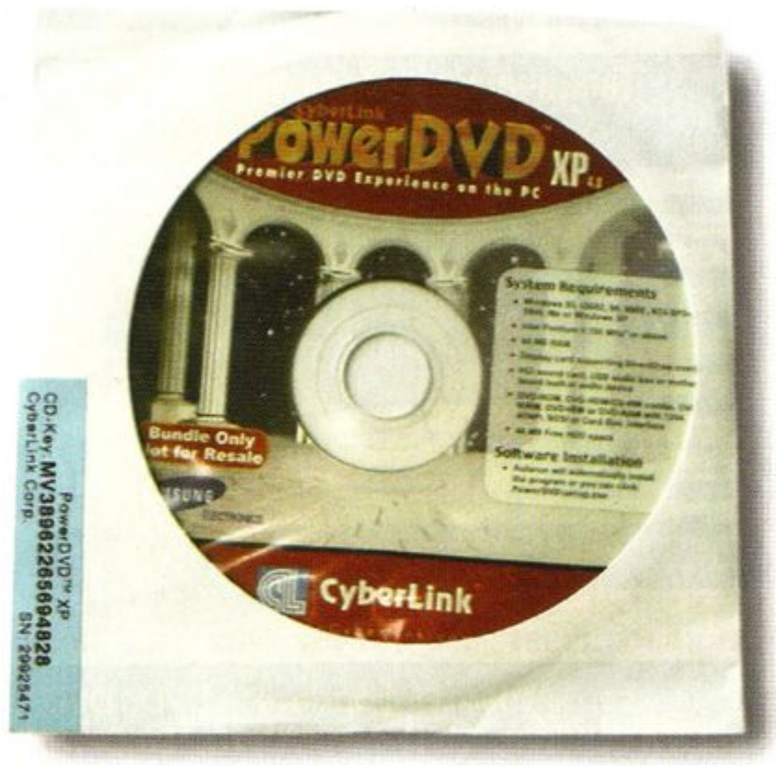
График чтения BTC 316C

Технические характеристики BTC 316C

Поддерживаемые форматы - DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, Photo CD, Video CD, CD-Extrs, CD-R, CD-RW, CD-TEXT
Время доступа - DVD - 105 мс, CD-ROM - 95 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Буфер - 512 Kb
Время наработки на отказ (MTBF) - 100000 часов
Интерфейс - E-IDE/ATAPI
Размеры - 145,8x41,6x176,7 мм
Вес 1 кг
Сайт производителя - www.btc.com.tw

MSI MS-8216

Полный no name, на приводе нет никаких опознавательных надписей, несмотря на OEM поставку, в комплект также входит CD диск с Power DVD.



Корпус у привода укороченный, работает тихо, греется мало, край трея оклеен резинкой. В общем, машинка делает свое дело уверенно и незаметно, единственный недостаток - большая загрузка процессора, а так - заслуженное второе место среди DVD-ROM'ов.

График чтения MSI MS-8216

Технические характеристики MSI MS-8216

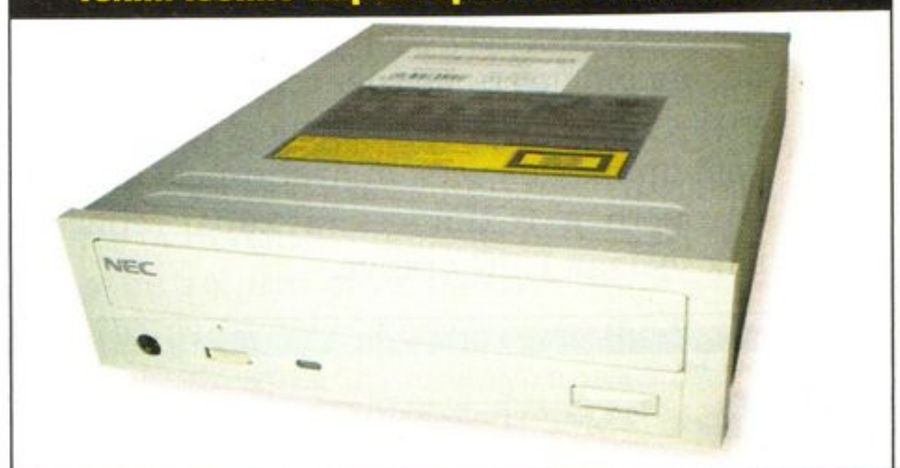
Поддерживаемые форматы - CD-Audio, CD-ROM(Mode 1 & Mode 2), CD-ROM(Mode2, form 2), CD-Plus, CD-i/FMV, Video CD, Photo CD(single- and multi-session), I-TRAX enhanced CD, Karaoke CD, CD-R, CD-RW
Среднее время доступа - 95 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Буфер - нет данных
Время наработки на отказ (MTBF) - нет данных
Интерфейс - E-IDE/ATAPI
Размеры - нет данных
Вес - нет данных
Сайт производителя www.microstar.ru

NEC DV-5800

Этот привод также выполнен в укороченном корпусе. В процессе работы DVD-ROM показался довольно шумным, трей оклеен резиновой прокладкой, во время теста почти не нагрелся.

График чтения NEC DV

Технические характеристики NEC DV-5800



Поддерживаемые форматы - CD-R, CD-RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, Video CD, CD-Text, CD-ROM XA, Photo CD
Время доступа - DVD 120 мс, CD 120 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Буфер - 512 Kb
Время наработки на отказ (MTBF) - 70000 часов
Интерфейс - IDE, UDMA/33
Размеры - 42x148,2x195 мм
Вес - 0,91 кг
Сайт производителя - www.nec.co.uk

Samsung SD-616

Корпус полноразмерный, в комплект поставки, как и у MSI, входит диск с Power DVD, уплотнительной прокладки на трее нет, при открытии и закрытии лотка отчетливо слышен достаточно

Технические характеристики Samsung SD-616

Поддерживаемые форматы - DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM/XA, Video CD, CD-I/FMV, Multisession Photo CD, Enchanced CD, CD-Extra
Время доступа - DVD 90мс, CD 90мс
Скорость чтения- DVD 16x, CD 48x
Буфер - 512 Kb
Время наработки на отказ (MTBF) -
Интерфейс - E-IDE (ATAPI)
Размеры - 42x184x148,2 мм
Вес - 0,75 кг
Сайт производителя - www.samsung.ru

громкий, "журчащий" звук работы механики привода. График чтения один из самых худших среди всех протестированных DVD-ROM'ов

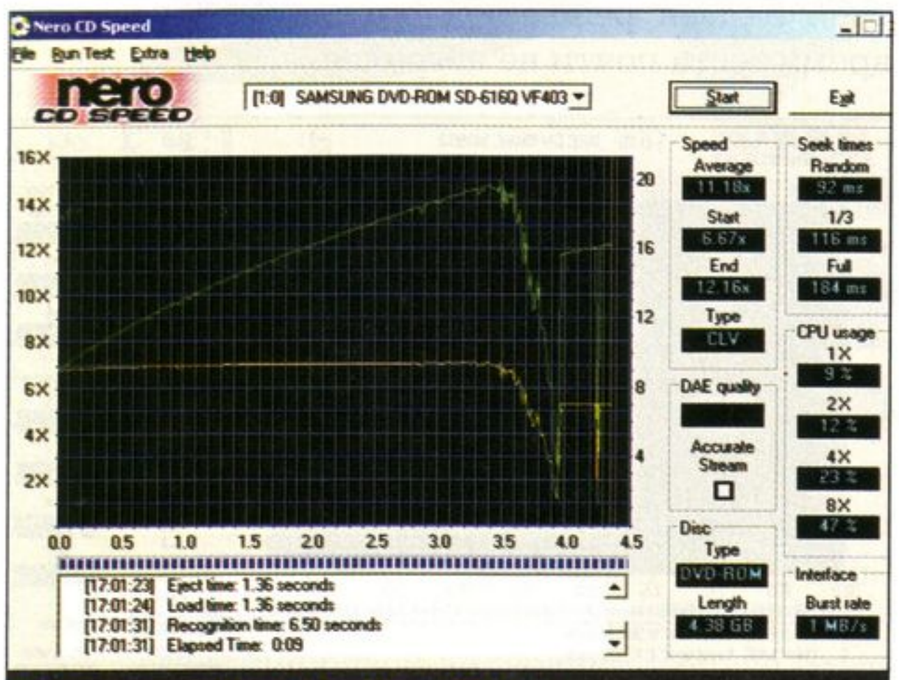


График чтения Samsung SD-616

Sony DDU1621

Корпус - укороченный, один из самых тихих приводов в тесте, трей оклеен резинкой, почти не греется, по результатам - уверенный середнячок. Единственный привод из всех протестированных, у которого в технических характеристиках указан RPC статус.

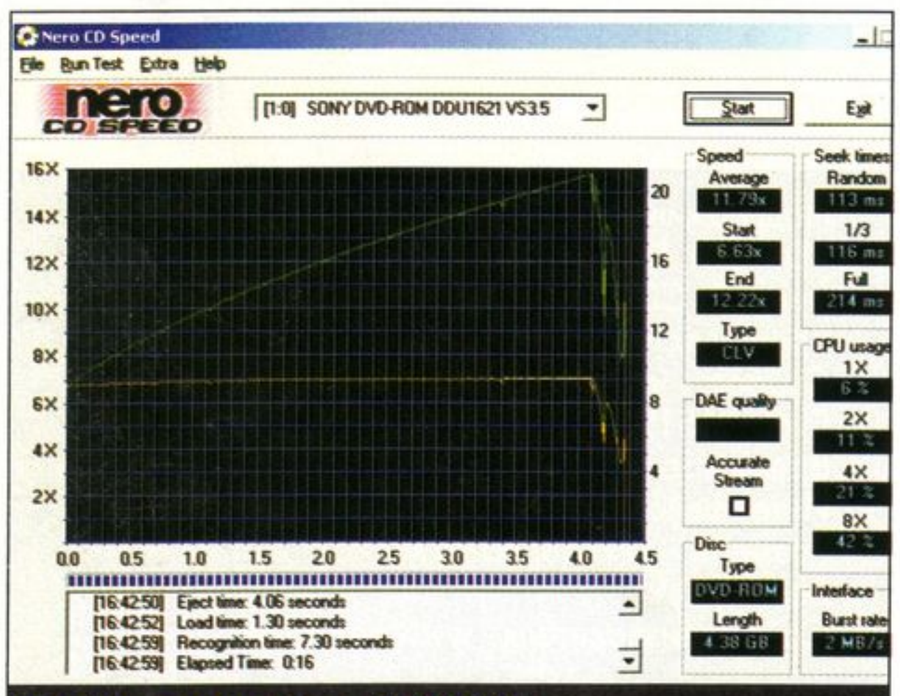


График чтенияSony DDU1621

Технические характеристики Sony DDU1621

Поддерживаемые форматы - CD-ROM, CD-R, CD-RW, одно- и двухслойные DVD-ROM
Время доступа - DVD 100 мс, CD 85 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 40x
Буфер - 512Kb
Время наработки на отказ (MTBF) - нет данных
Интерфейс - ATAPI
Размеры - нет данных
Вес - 0,9 кг.
Сайт производителя - www.sony-asia.com.sg
RPC статус - RPC-2

Toshiba SD-M1712

Корпус привода полноразмерный, крайне неприятно завывает при выдвижении лотка, трей не оклеен уплотнительной резинкой. Результаты - средненькие, от "Тошибы" хотелось бы большего.

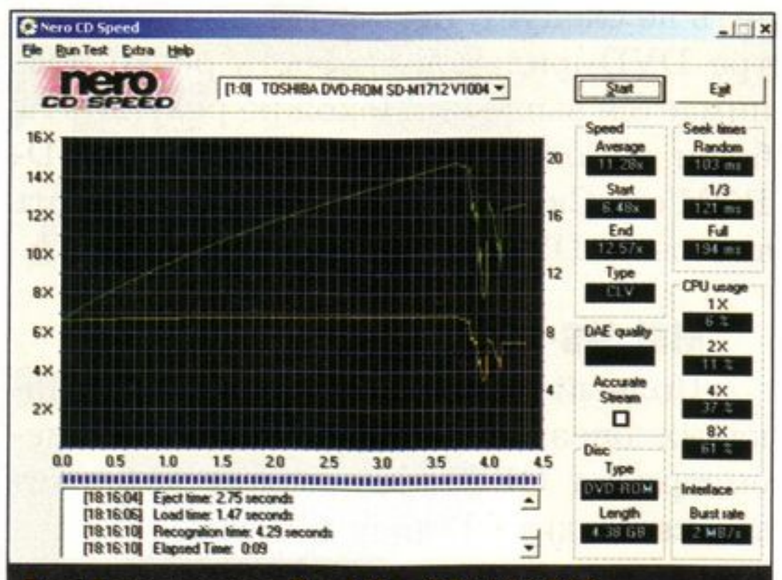


График чтения Toshiba SD-M1712

Технические характеристики Toshiba SD-M1712

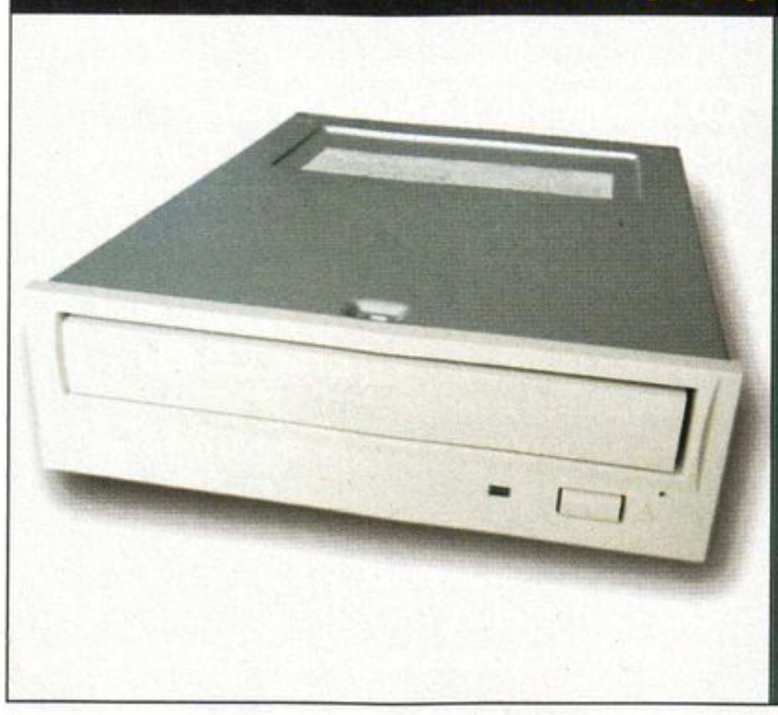
Поддерживаемые форматы - DVD: DVD-ROM (DVD-5, DVD-9, DVD-10, DVD-18), DVD-R (только чтение), DVD-RW, DVD-RAM; CD: CD-DA, CD+(E)G, CD-MIDI, CD-TEXT, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I Bridge (Photo-CD, Video CD), CD-I, Multisession CD (Photo-CD, CD-Extra), CD-R (чтение), CD-RW (чтение)
Время доступа - DVD-ROM 95 мс, DVD-RAM 170 мс, CD 85 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Буфер - 512Kb
Время наработки на отказ (MTBF) - 100000 часов
Интерфейс - ATAPI
Размеры - 146x41,5x193 мм
Вес - 0,99 кг
Сайт производителя - www.toshiba.com

DVD-CDRW

LG GCC4520

Корпус привода полноразмерный, во время теста показался не слишком шумным, но и не слишком тихим, трей не оклеен уплотнительной резинкой. График чтения такой же, как и у DVD-ROM'а от ASUS, правда, планку 16x преодолеть не удалось.

Технические характеристики Toshiba SD-M1712



Поддерживаемые форматы - CD-ROM, CD-ROM XA, Audio CD, Mixed Mode (Audio+data), CD-I FMV, Video CD, Photo CD (Single & Multisession), CD-Plus/CD-Extra, CD-Text, DVD-Single/Dual, DVD-R/RW, DVD+R/RW
Время доступа - DVD 120 мс, CD 100 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 52x
Скорость перезаписи - 24x
Скорость записи - 52x
Буфер - 2Mb
Время наработки на отказ (MTBF) - 125 000 часов
Интерфейс - IDE, UDMA/33
Размеры - 146x41,3x184,7 мм
Вес - 0.9 кг
Сайт производителя - www.lg.ru

Что такое RPC

RPC - региональная защита - служит для того, чтобы диски, выпущенные для одного региона, не могли свободно распространяться в другом. Весь мир поделен на восемь региональных зон, так, например, Северная Америка - это первая зона, Западная Европа - вторая, России вместе с Северной Африкой досталась пятая зона, существует еще седьмая - экстерриториальная зона. Каждый привод DVD или DVD-CDRW, а также бытовые DVD-плееры должны поддерживать региональную защиту. На практике это реализуется так: при попытке воспроизведения DVD диска привод и диск сравнивают коды региона, которые в них зашиты, при совпадении регионов начинается считывание данных, при несовпадении выдается сообщение о том, что зоны диска и привода не соответствуют друг другу, и пользователю предлагается изменить региональную зону. На каждом приводе зону можно менять не более пяти раз, после чего привод навсегда запоминает последнюю установленную зону, и диски, предназначенные для другого региона, воспроизводить отказывается. Таким образом, для просмотра DVD фильма нужно иметь диск и привод с одинаковой зоной. То есть производители оборудования должны поставлять в каждый регион "железо", предназначенное только для этого региона, подобным образом вынуждены поступать и производители софта. На первый взгляд, все нормально, но если вы, допустим, купите через какой-нибудь американский интернет-магазин суперсовременный DVD привод, то в России вы один раз меняете ему зону и далее пользуетесь им, не имея более никакой головной боли. Но, предположим, купили вы точно так же коллекционный диск с концертом симфонической музыки или, может быть, все клипы Бритни Спирс? Но диск-то предназначен для первой зоны (Америка), а мы живем в России (пятая зона), и выходит, что либо этот диск вы сможете просмотреть только два раза, либо все время вам придется покупать диски только для первой зоны. Можно, конечно, купить два (или более) привода DVD и на каждом из них смотреть и слушать диски определенной зоны. На самом деле, в такие крайности впадать не надо, потому что привод можно перепрошить. Если аккуратно и грамотно провести данную операцию, ваш DVD превращается в мультизональный, и проблем с региональной защитой более не будет. Некоторые приводы нельзя перепрошить, но и здесь есть выход с помощью программ, которые постоянно сбрасывают счетчик изменения зон. Существует второй класс программ: они резидентно висят в оперативной памяти компьютера и перехватывают все обращения привода к системе, выдавая ему "нужную" информацию. Естественно, эти средства не являются лицензионными и не поддерживаются производителями. Использовать вы их можете только на свой страх и риск.

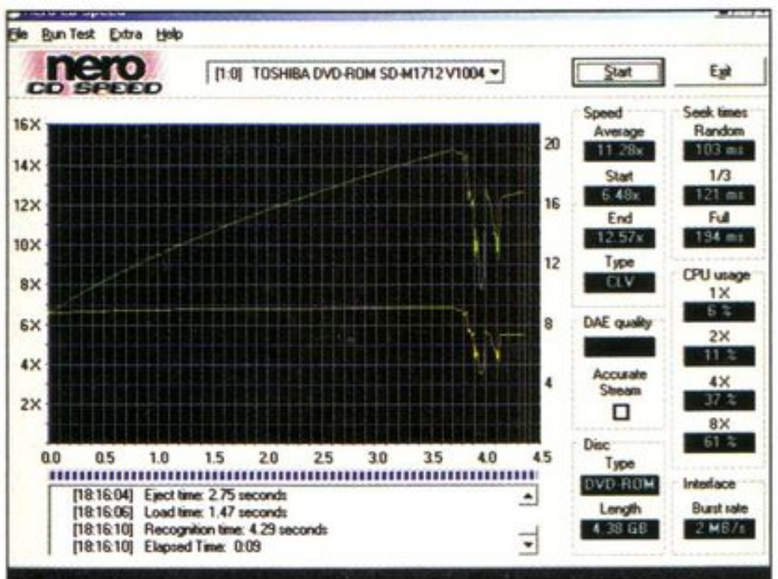


График чтения LG GCC4520

Samsung SM352BEN

Привод выполнен в полноразмерном корпусе, и хотя привод OEM, в комплектацию входит: компакт-диск с Power DVD, компакт с Nero версии 5.xx, аудиокабель и User Manual, упаковать все это в красивую коробку - получится Retail версия поставки.

Во время работы привод довольнотаки громко посвистывает, при открывании/закрывании трея достаточно громко им клацает, край трея не оклеен резинкой. Единственный из DVD-CDRW'ов, который определил диск как P-CAV, хотя все остальные устройства видели его как CLV, скорее всего, из-за этого такой плохой график чтения.

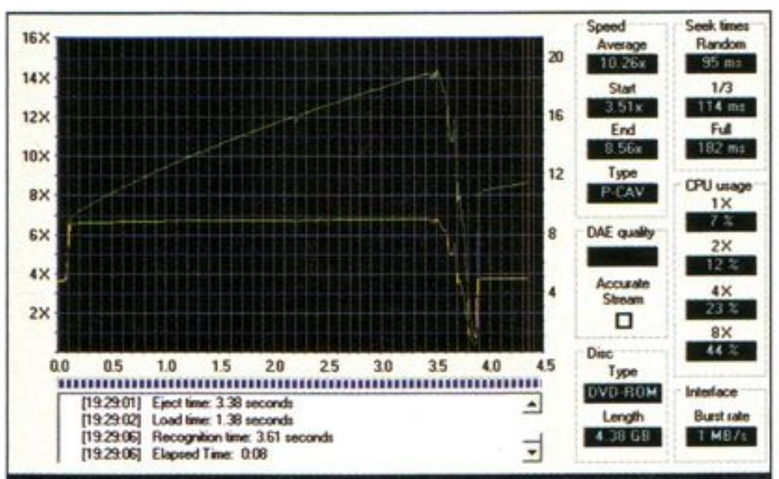


График чтения Samsung SM352BEN

Sony CRX 300E

Комбик выполнен в укороченном корпусе, край трея оклеен резинкой, во время выдвигания лотка издает весьма неприятный подвывающий звук. График чтения

Технические характеристики Sony CRX 300E

Поддерживаемые форматы - CD-R, CD-RW, CD-ROM (Mode 1 & Mode 2), CD-ROM XA (form 1 & form 2), CD Audio, Video CD, CD Extra, Multi-Session, Packet Writing, DVD-ROM, VD-Video
Время доступа - DVD 100 мс, CD 100 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Скорость записи - 48x
Скорость перезаписи - 24x
Буфер - 2 Mb
Время наработки на отказ (MTBF) - нет данных
Интерфейс - E-IDE / ATAPI
Размеры - 146 x 41,4 x 190,2 мм
Вес - 1,295 кг
Сайт производителя - www.sony.ru

Технические характеристики Samsung SM352BEN

Поддерживаемые форматы - CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM/XA, Video CD, CD-I, Photo CD, CD-EXTRA, CD-TEXT
Время доступа - DVD 110 мс, CD нет данных
Скорость чтения - DVD 16x, CD 52x
Скорость записи - 52x
Скорость перезаписи - 24x
Буфер - 8 Mb
Время наработки на отказ (MTBF) - нет данных
Интерфейс - E-IDE / ATAPI
Размеры - 148,2x42x184 мм
Вес - нет данных
Сайт производителя - www.samsungelectronics.ru

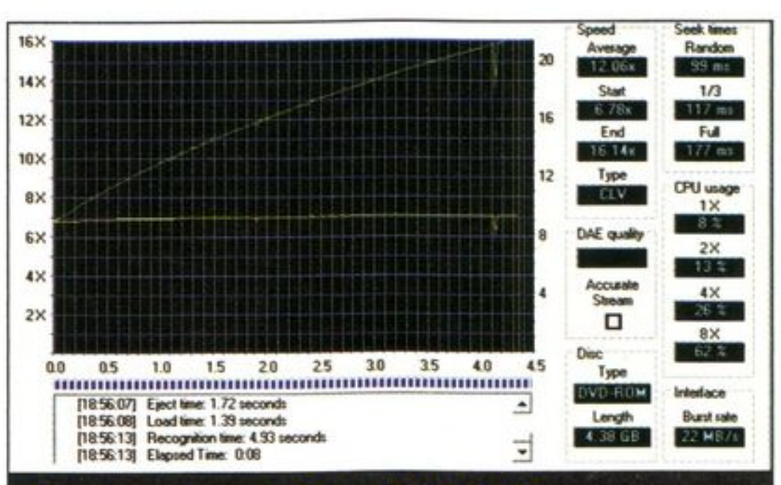
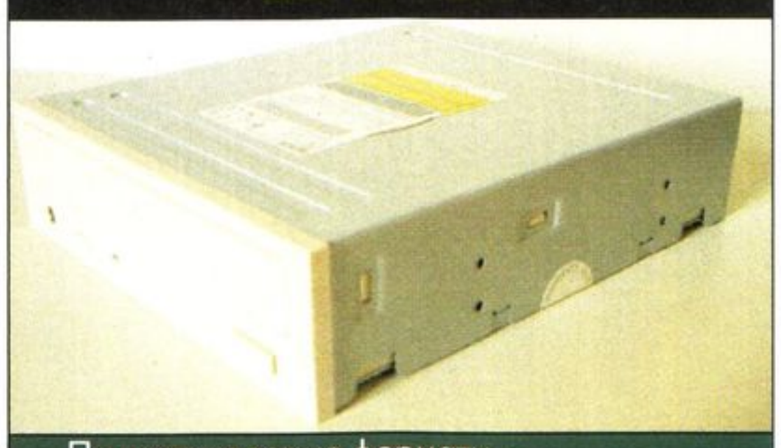


График чтения Sony CRX 300E

такой же, как у лидеров тестирования: первым среди всех преодолел рубеж 16x.

TEAC DW-548 D

Технические характеристики TEAC DW-548 D



Поддерживаемые форматы -
Время доступа - CD 120 мс, DVD 140 мс
Скорость чтения - DVD 16x, CD 48x
Скорость записи - 48x
Скорость перезаписи - 24x
Буфер - 2 Mb
Время наработки на отказ (MTBF) - 70000 часов
Интерфейс - IDE
Размеры - 145x41,3x170 мм
Вес - нет данных
Сайт производителя - www.teac.com

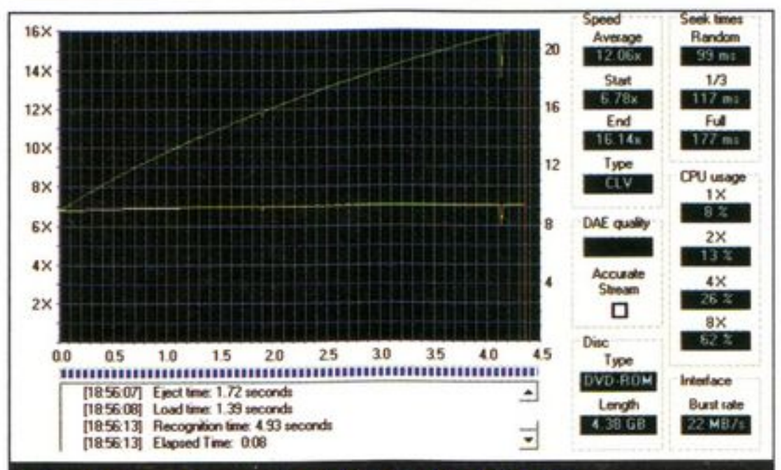


График чтения TEAC DW-548 D

Привод выполнен в укороченном корпусе, край трея оклеен резинкой. Комбик во время тестирования вел себя очень тихо, график чтения у него превосходный, честно выдает заявленные 16x.

Следует констатировать тот факт, что по уровню технического совершенства DVD-CDRW несколько превосходят DVD-ROM'ы, но если цена на любого из протестированных DVD не превышает $45, то цена на combo-drive не опускается ниже $60, а 25% стоимости устройства - серьезная причина задуматься над выбором покупки.

Выводы DVD-ROM

Из-за особенностей DVD-диска, применявшегося для тестирования, или из-за того, что тестировались приводы пакетом Nero Toolkit, а именно Nero CD Speed, все DVD-ROM'ы показали не очень хорошие результаты. Ни один из тестировавшихся приводов не выдал заявленную скорость -16x, ближе всех к ней подобрался ASUS DVD-ROM E616, этот же привод имеет самый лучший график чтения, но при работе достаточно громко шумит ("громко шумит" означает, что остальные приводы работают тише, а не то, что звук работы этого устройства заглушает все остальное). В общем, этому приводу следует поставить пятерку с минусом. Далее идет целая группа приводов, которые хоть и показали в тестах вполне средние результаты, но по субъективным ощущениям и по потребительским параметрам весьма не плохи. Это MSI MS-8216, Sony DDU1621, ну и с небольшими оговорками NEC DV-5800. Остальные DVD-ROM'ы не то что бы позорно провалились, результаты тестов расположились достаточно плотно, но у аутсайдеров нашего тестирования есть определенные особенности и конструктивные недостатки, которые в повседневном использовании могут крайне досаждать пользователю. Например: вибрация (BTC 316C), шум при открытии/закрытии лотка (Toshiba SD-M1712, BTC 316C), отсутствие уплотнительной резинки (Samsung SD-616, Toshiba SD-M1712). Особняком стоит привод Samsung SD-616, его следует приобретать только с одной единственной целью - подарить заклятому другу на вечную память, потому что индивидуум, осчастливленный таким подарком, никогда вам этого не забудет.

DVD-CDRW

Абсолютный победитель всего теста - TEAC DW-548 D. Привод честно выдает заявленные 16x, очень тихо работает, практически не греется, график чтения превосходный. Почетное второе место - Sony CRX 300E, только из-за того, что "подвывает" треем при открытии/закрытии. Третье место - LG GCC4520, потому что шумит сильнее, чем первая сладкая парочка, и трей не оклеен резинкой, ну и до 16x так и не дотянул. Замыкает рейтинг Samsung SM352BEN, и хотя этот привод по комплектации почти Retail, по результатам теста и пользовательским качествам... В общем, про Samsung и про то, что с ним надо сделать, было уже написано выше.

Таблица 1 ▼

Общая информация

Привод	ASUS DVD-E616P BDV316C	DVD-16X DVD-ROM	NEC DV-5800C DDU1621	SONY DVD-ROM SD-616Q	SAMSUNG DVD-ROM SD-M1712	TOSHIBA DVD-ROM 16XMax	ATAPI DVD-ROM CRX300E	SONY CD-RW	HL-DT-ST RW/DVD GCC-4520B	SAMSUNG CDRW-DVD SM-352B	TEAC DW-548D
Версия прошивки	1.04	0.20R	D9S2	S3.5	F403	1004	1.16	KYS2	1.00	T806	K4H6
Диск	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
Емкость	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB	4.38 GB
Скорость чтения											
Начальная	6.58x	6.62x	6.70x	6.63x	6.71x	6.48x	6.68x	6.78x	5.51x	3.51x	6.82x
Конечная	15.88x	12.20x	6.90x	12.22x	12.16x	12.57x	14.09x	16.14x	15.97x	8.56x	16.16x
Средняя	11.88x	11.84x	12.04x	11.79x	11.43x	11.28x	12.00x	12.06x	11.94x	10.26x	12.07x
Метод записи	CLV	CLV	CLV	CLV	CLV	CLV	CLV	CLV	CLV	P-CAV	CLV
Время поиска											
Произвольное	97 ms	117 ms	86 ms	113 ms	92 ms	103 ms	103 ms	99 ms	99 ms	95 ms	94 ms
1/3	113 ms	116 ms	100 ms	116 ms	116 ms	121 ms	124 ms	117 ms	109 ms	114 ms	108 ms
Полное	184 ms	203 ms	173 ms	214 ms	184 ms	194 ms	197 ms	177 ms	162 ms	182 ms	169 ms
Загрузка процессора											
1X	4%	6%	16%	6%	7%	6%	47%	8%	6%	7%	6%
2X	7%	11%	21%	11%	14%	11%	11%	13%	12%	12%	12%
4X	14%	21%	32%	21%	23%	37%	28%	26%	25%	23%	24%
8X	26%	41%	65%	42%	47%	61%	49%	62%	48%	44%	62%
Interface											
Скорость передачи данных KB/sec	17621	1968	18032	1972	1962	2319	1996	22845	2081	1381	22714
Время раскрутки/остановки диска											
Время раскрутки, сек	0.00	2.34	0.00	2.28	3.39	1.27	4.51	0.00	2.02	0.71	0.00
Время остановки, сек	4.51	3.37	4.03	3.27	4.17	3.19	7.81	2.83	4.31	0.00	2.91
Время открытия/закрытия трея											
Время закрытия	4.99	1.26	1.15	1.30	1.36	1.47	1.72	1.39	1.18	1.38	1.48
Время открытия	0.98	4.13	0.96	4.06	1.37	2.75	3.30	1.72	1.55	3.38	1.72
Время Recognition Time	2.31	8.00	7.80	7.30	6.86	4.29	9.03	4.93	5.23	3.61	4.82

The Matrix: хроника

Станислав ШУЛЬГА

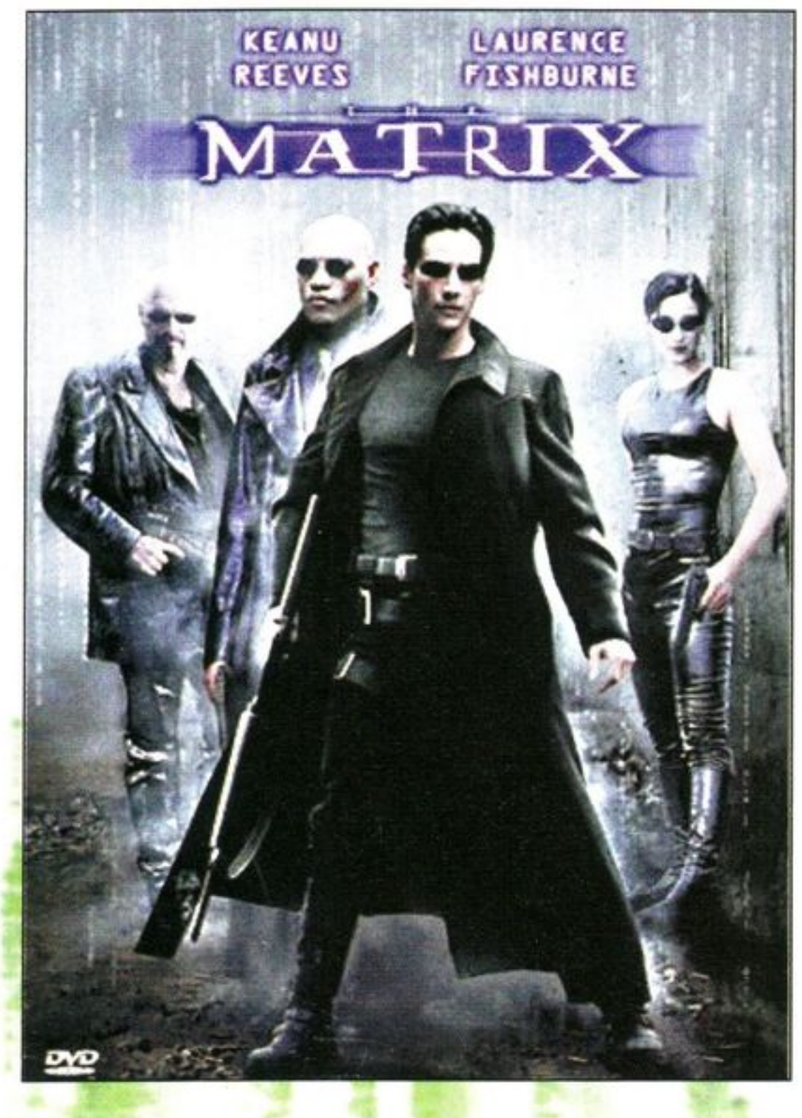
"Все, что имеет начало, имеет и свое завершение". Третья часть "Матрицы", вышедшая в широкий прокат по всему миру 5 ноября, завершила один из самых популярных фантастических сериалов последних лет. Кино закончилось. Как сказал продюсер фильма Джоэль Сильвер: "...братья рассказали все, что хотели рассказать". А потом от себя добавил, что ни о каком продолжении сериала не идет и речи. Но кто знает, я думаю, Голливуд продолжит старую добрую традицию - разрабатывать золотую жилу до тех пор, пока она выдает соответствующий металл.

Какая судьба ждет киносериал "Матрица", гадать трудно, но ни Киану Ривза, ни Кэрри-Энн Мосс, ни Лоуренса Фишборна там уже не будет. Да и сами братья Вачовски не будут принимать участие в возможном продолжении. Сейчас они заняты разработкой нового проекта под рабочим названием "Dream Scapes Axis: "The Axis". Пока это еще непроверенные слухи, но вполне вероятно, что так оно и есть.

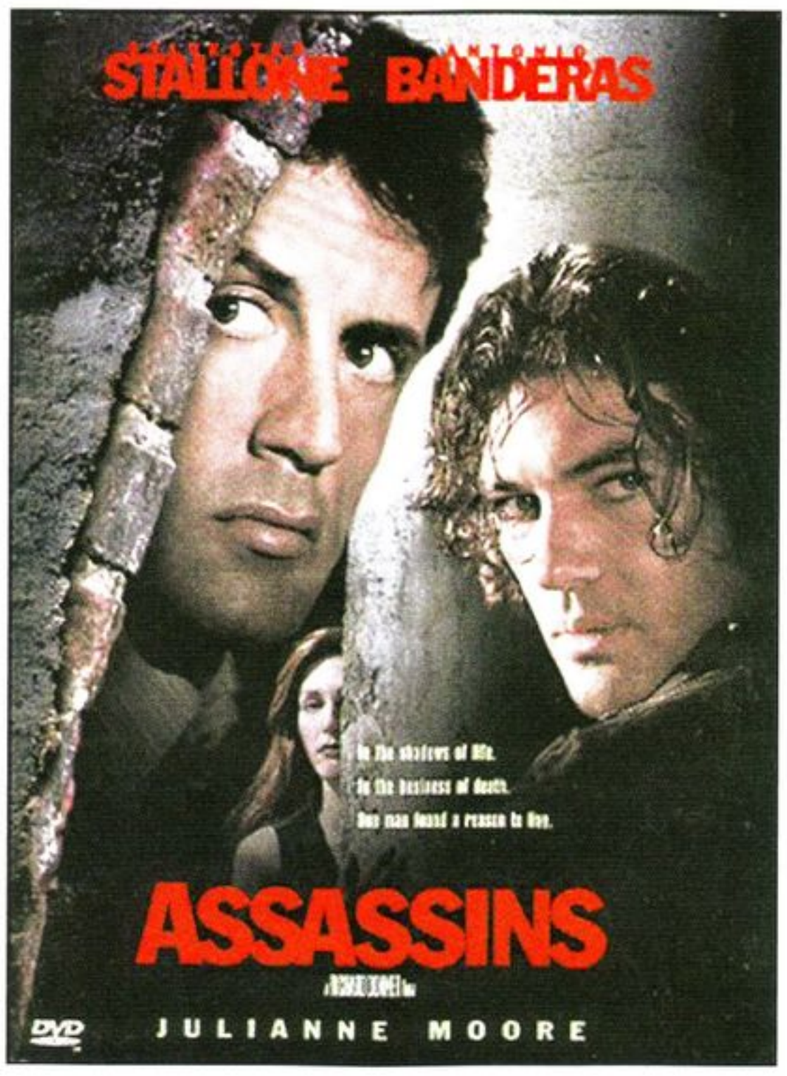
Кино закончилось, но история войны людей и машин продолжается. В 2004 году планируется запуск MMORPG, действие которой будет начинаться сразу после событий "Революции". Проект под эгидой Warner Bros. реализуют Monolith Productions (как разработчик) и Ubi Soft (как издатель). Мир "Матрицы" вступает в новую фазу. Нас ждут новые события, герои, новые факты из истории войны машин и людей, новые сюжетные повороты. Более подробно читайте об этом в отдельном превью в этом номере журнала.

Чем станет для нас Matrix Online, сейчас пока сказать трудно.

Часть первая. ??? - апрель 1999

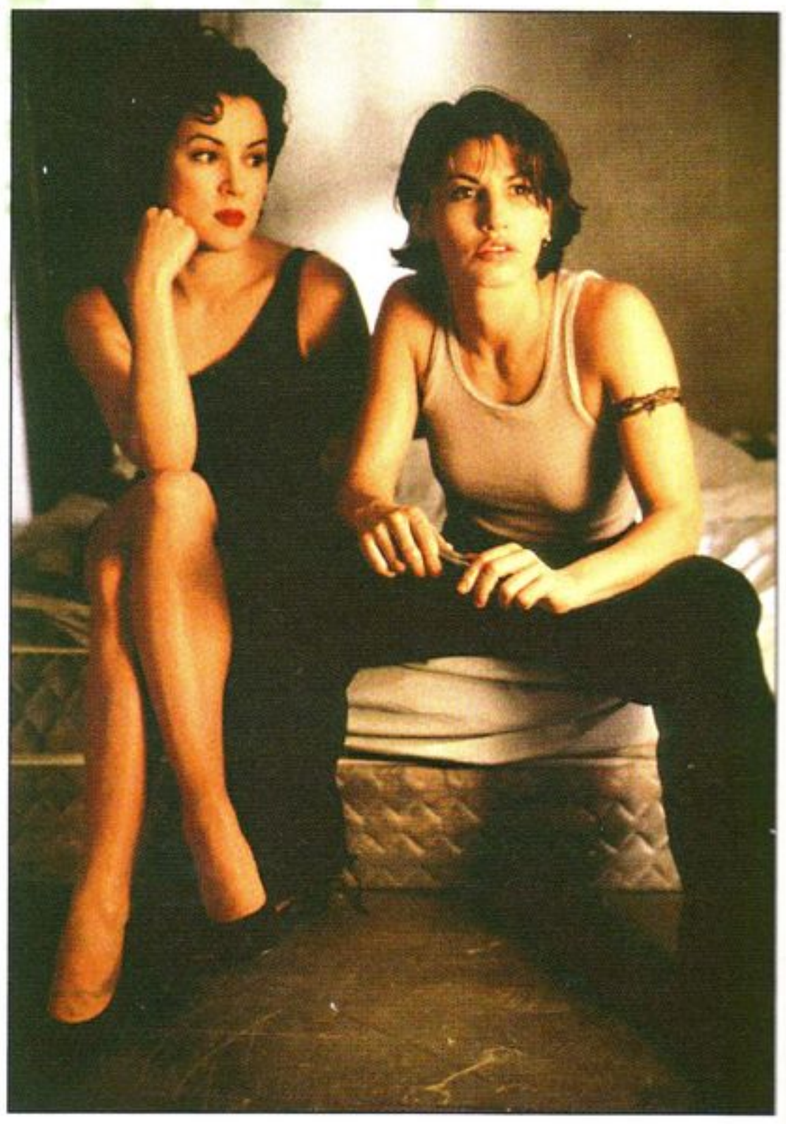


Когда братьям Лари и Энди Вачовски пришла в голову идея создания "Матрицы", сказать трудно. Впрочем, о них вообще трудно говорить, потому как мало что толком известно. Интервью они дают редко, собственного сайта у них нет, информация на официальном www.whatisthematrix.com ограничивается тремя абзацами. Странное поведение для людей, работающих в Голливуде. Хотя, с другой стороны, вполне оправданное. Отсутствие информации подогревает интерес не меньше, чем постоянное внимание со стороны желтой прессы.



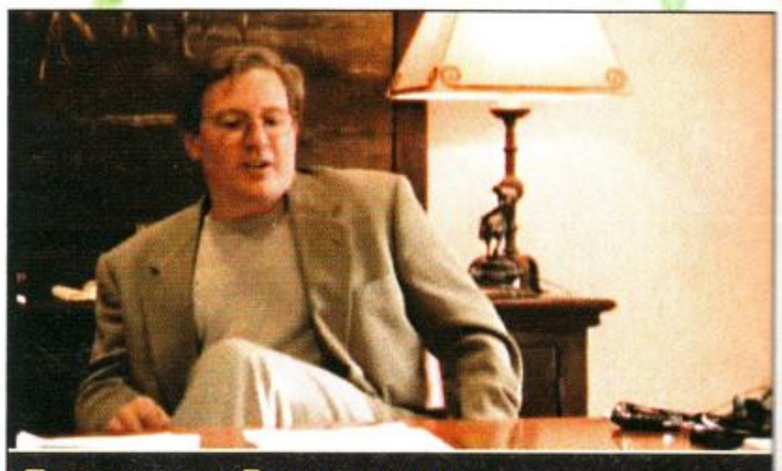
Из того, что известно наверняка. Энди 35 лет, Ларри на два года старше. Образование высшее неоконченное. Родились в Чикаго в семье бизнесмена и медицинской сестры. До того как заняться кинематографом, подрабатывали в строительном бизнесе и рисовали комиксы для издательства "Marvel". Дебютировали в кино в 1995 году как сценаристы в фильме "Наемные убийцы" (Assassins) с Сильвестром Сталлоне и Антонио Бандерасом в главных ролях. Фильм в прокате провалился. Сами братья этот фильм не любят. Через два года написали сценарий и поставили фильм "Связь" (Bound). Фильм имел успех, и некоторые даже склонны называть его культовым. Скандальная история двух лесбиянок, которые задумали выставить мафию на два миллиона долларов, вызвала определенный шум и привлекла к братьям внимание. На одном из фанатских сайтов фильма в интернете в 1997 году даже появился призыв: в наказание за то, что американская киноакадемия проигнорировала этот фильм, бойкотировать церемонию вручения "Оскара", то есть не смотреть ее по ТВ, вместо этого еще раз пересмотрев "Связь".

Путь к "Матрице" был долог. По утверждениям братьев, сценарий был готов еще до "Связи". Но никто не хотел его брать, поскольку считали слишком

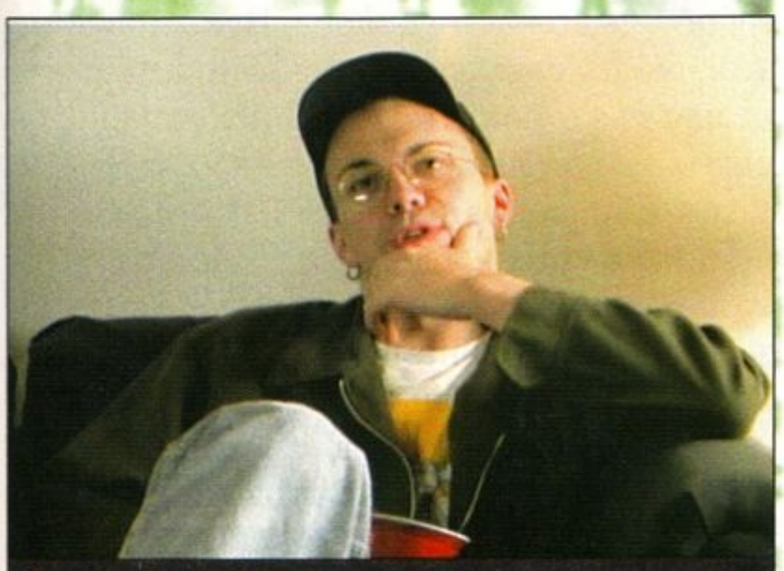


Братья во время съемок "Связи"

сложным. Дело было в комплекте идей, которые братья хотели преподнести невзыскательному потребителю массового кино. Мысль сделать такой фильм многим казалась утопичной с точки зрения смысловой нагрузки и смешанной христианско-буддисткой символики. На то, чтобы пробить финансирование фильма у Warner Bros., ушло два с половиной года. В конце концов Джоэл Сильвер и президент Warner Bros. Лоренцо ди Бонавентура предложили братьям сделать раскадровку фильма в виде комиксов. Братья собрали своих друзей, занятых в этом бизнесе, и те за пять месяцев нарисовали практически весь фильм. Художники работали не покладая рук практически на голом энтузиазме. Позже эти комиксы стали для съемочной группы чем-то вроде священного писания.



Лоренцо ди Бонавентура



Ларри Вачовски

Энди Вачовски

С комиксами вообще отдельная история. Вачовски очень любят комиксы. В интервью The Orange County Register они прямо говорили, что выросли на комиксах и кино. Более того, по их мнению, это почти одно и то же. Впрочем, это видно невооруженным глазом. Бегающие по стенам повстанцы, знаменитое slo-mo и bullet time - все эти стилистические приемы ведут свою родословную из комиксов. К сожалению, на пост-советских просторах такой жанр, как комиксы, был и является мало популярным, поэтому перечисление художников и школ, к которым они принадлежат, мало что скажет читателю. Но комиксы и "Матрица" - вещи, связанные неразрывно, и немного позже мы к ним вернемся.

Кроме комиксов, другими источниками вдохновения можно назвать фильмы в стиле "нуар" и гонгонгские боевики. Влияние первых заметно в мрачных эпизодах, которыми начинается "Матрица". Приезд агентов в отель "Сердце города", сцена на дождливом шоссе, приход Нео к Морфеусу. Громы и молнии, дождь и люди в черном. Один из фильмов последнего десятилетия, попадающий под эти стандарты, - "Ворон" с Брэндоном Ли. Эпизоды, в которых тратится годовой боезапас пехотного полка, сделаны под влиянием боевиков типа тех, что делает Джон Ву. Пересматривая сцену перестрелки в холле, когда Нео и Тринити идут спасать Морфеуса, вспоминаешь сцены из экшенов этого гонконгского многостаночника, снявшего такие фильмы, как "Круто сваренные" и "Без лица".

В "Матрице" экшен получился убойный, спору нет. Хотя, на мой взгляд, этот видеоряд выполняет в фильме роль толстого кремового слоя на торте, под которым скрывается несколько смысловых слоев. Братья заведомо сделали фильм таким. Многозначным. Невзыскательный зритель удовлетворится драками и перестрелками, а для более разборчивых тоже есть чего покушать.

И это что-то весьма и весьма многопланово и интересно. Что читали братья на ночь в те дни, когда сочиняли сценарий, тоже сказать трудно. Христианские и буддистские мотивы в фильме прослеживаются четко. Отношения "Морфеус - Нео", с точки зрения христианства, могут рассматриваться как отношения "Иоанн Креститель - Иисус Христос, Предтеча и Мессия". С точки зрения буддистов, Морфеус и Нео - это Учитель, который ведет Ученика к просветлению. Кроме этих явных отсылов к двум мировым религиям, в тексте фильма есть куча цитат, анаграмм, игры слов, комбинаций символов и тому подобного. Смесь довольно гремучая.

Судя по тому, что они сделали, Вачовски хорошо разбираются в мифологии и философии. Говорят, что Энди регулярно перечитывает "Одиссею" и утверждает, что каждый раз находит для себя что-то новое. Еще говорят, что братья разбираются в творчестве Германа Гессе получше некоторых немецких профессоров. Так или нет, опять же, сказать трудно. Но то, что читали братья много, сомнения нет.

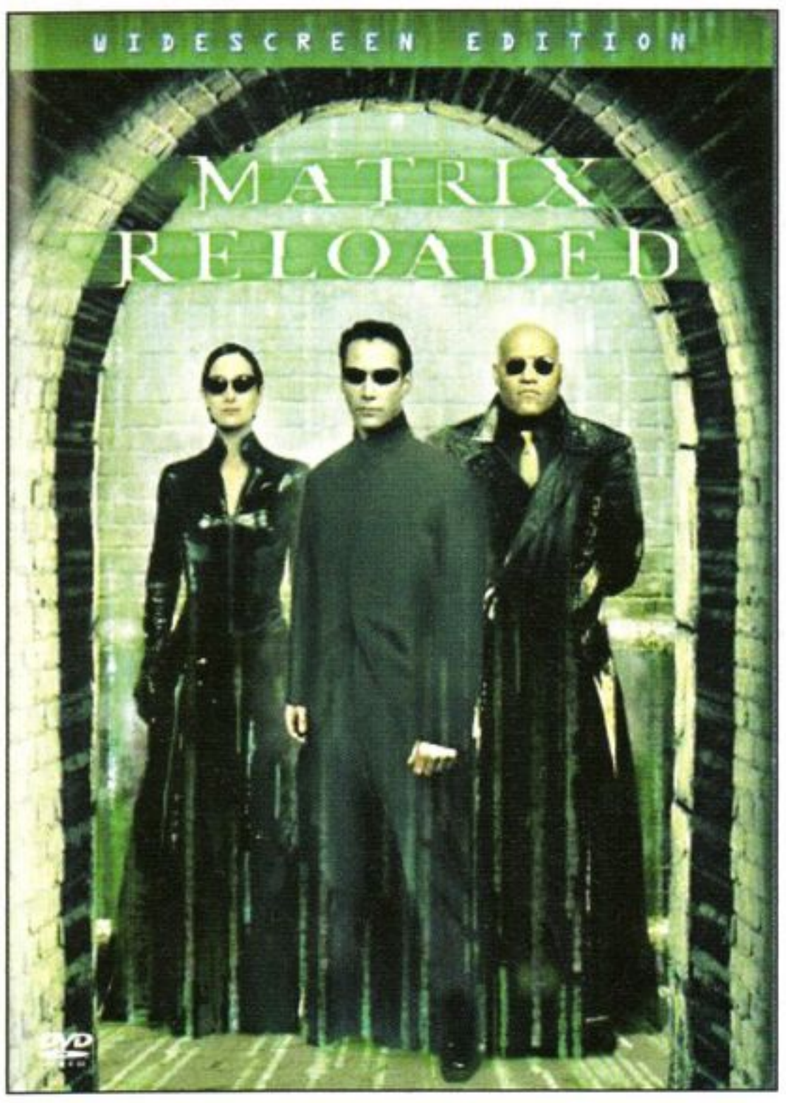
Хотелось бы коснуться еще одного момента. Да не сочтет читатель эти факты копанием в грязном белье. Но факт этот напрямую относится к фильму. О личной жизни Вачовски известно

При просмотре первой части трилогии на PC предлагается установить специальную "матричную" программу PCFriendly. Не уверены, что она есть на пиратских копиях

Сайт-донжон доминатрикс Ильзы Стрикс (по паспорту - Карин Винслов) был закрыт после того, как в прессе появилась информация о ее связи с Ларри Вачовски

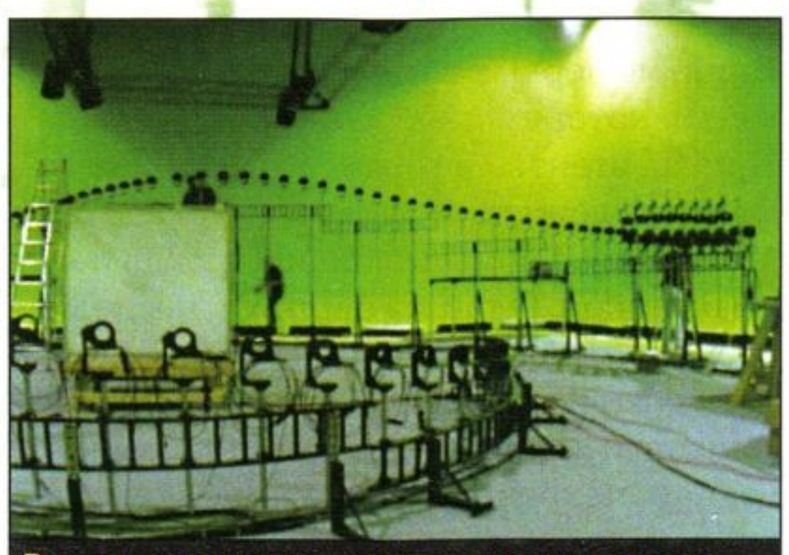
немного. Как в прессу просочился скандал, связанный с садомазохистскими похождениями Ларри, - понять трудно. Тем не менее, откровения мужа содержательницы садо-мазо-салона неплохо объясняют наличие большого количества черного латекса в "Матрице". Стоит вспомнить о том, что сам фильм рассказывает о власти и контроле, а садомазохизм сильно завязан на этих двух понятиях. Рабыни и рабы, хозяева и хозяйки. Кто-то с плеткой, кто-то в наморднике. В общем, психоаналитикам есть над чем подумать и рассказать, как вытесненные в подсознание нереализованные желания и страхи привели к созданию культового сериала начала этого века.

Часть вторая. Апрель 1999 - май 2003



Фильм вышел на экраны в апреле 1999 года и произвел эффект разорвавшейся бомбы.

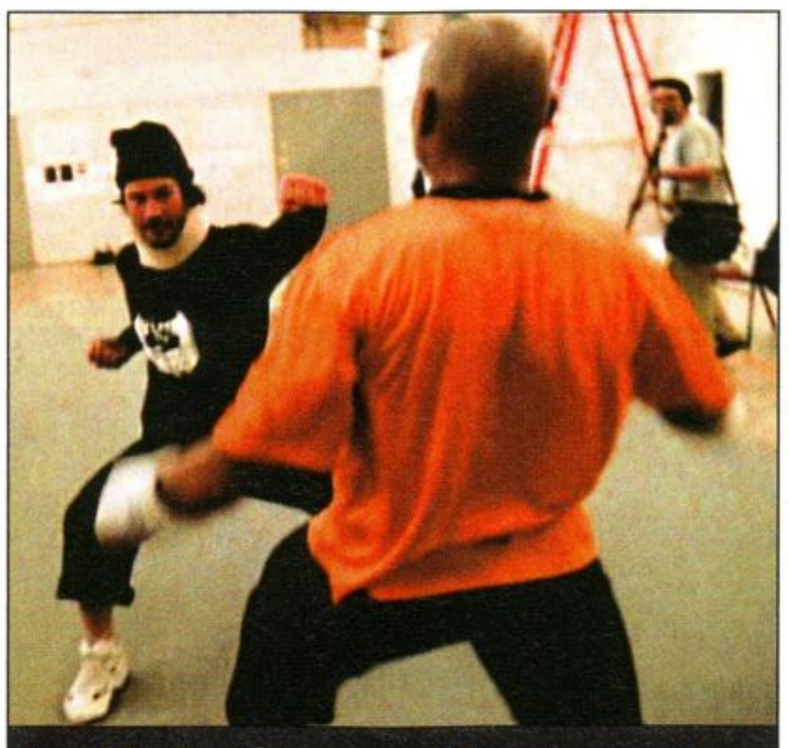
"Матрица" была новаторской со многих точек зрения. Прежде всего - это новая стилистика видеоряда, slow motion и bullet time. Один из первых эпизодов в картине, когда Тринити подпрыгивает, застывает в воздухе и камера поворачивается вокруг нее, потом следует удар, и полицейский с проломленным черепом падает на пол. Для того чтобы снять эти секунды экранного времени, нужно было разместить несколько десятков профессиональных фотокамер на специальной раме в форме полукруга. Все камеры срабатывали одновременно. Полученный набор кадров, дававший единовремен-

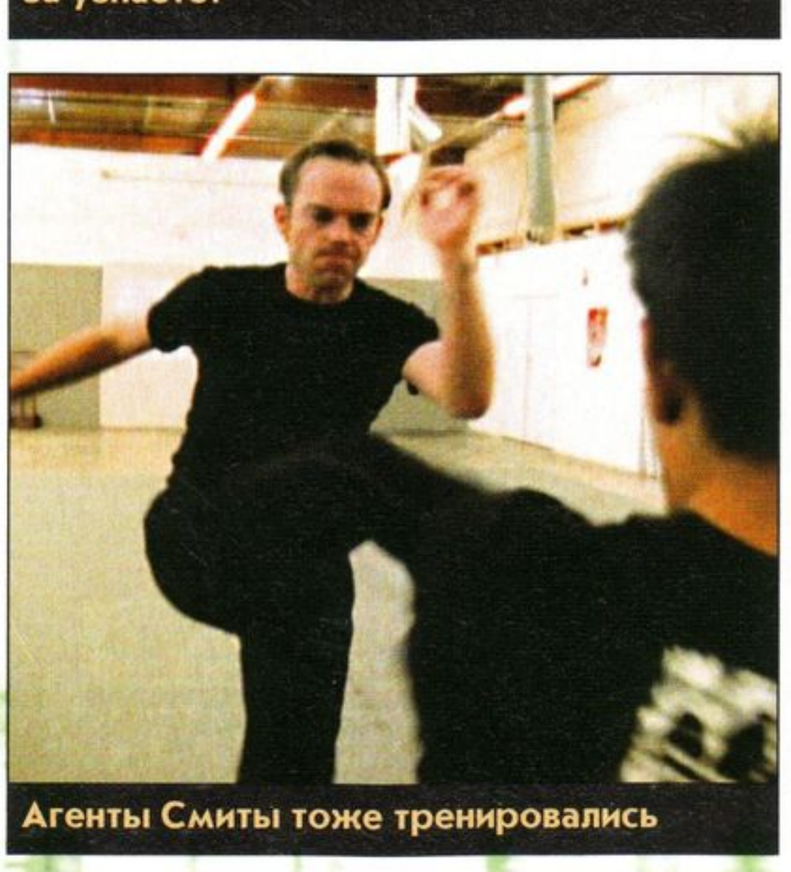

В этом павильоне и происходило создание таинства. Перед вами десятки штативов, на которые вскоре будут установлены фотокамеры

ные снимки объекта с разных точек, оцифровывался и обрабатывался на компьютере.

Другой элемент новаторства заключался в том, что главные актеры в фильме работали без дублеров, сами выполняли трюки и сами дрались. Снять боевик в гонконгском стиле с западными актерами, не имевшими до съемок надлежащей подготовки, само по себе было в диковинку. Киану Ривз, Лоуренс Фишборн и Кэрри-Энн Мосс провели в зале несколько месяцев перед съемками, осваивая боевые искусства под руководством мастеров. Кэрри-Энн Мосс тренировала свой "фирменный" "удар скорпиона" почти семь месяцев. И, хотя техника у нее и у Киану Ривза далека от совершенства, для людей, проведших в зале около полугода, они смотрятся вполне прилично.

Но если бы в "Матрице" было только это, вряд ли она бы стала событием того года. В "Матрице" есть идеология, философия, система взаимосвязанных между


В учебе было нелегко... Бородатого Ривза узнаете?

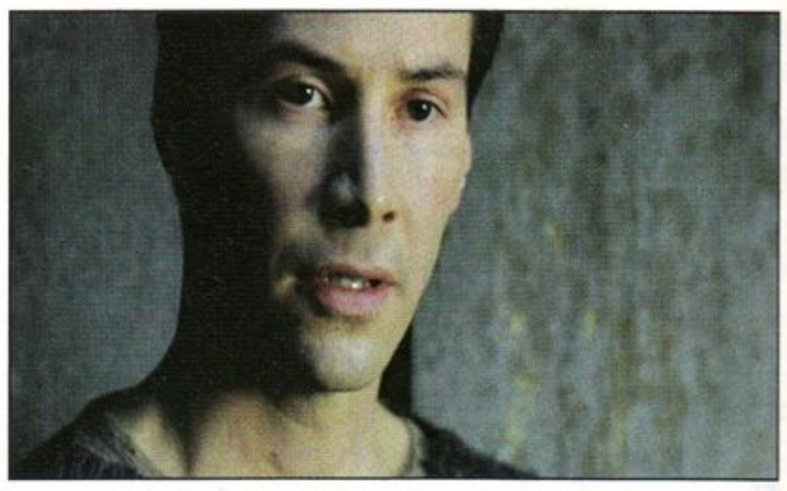

Агенты Смиты тоже тренировались

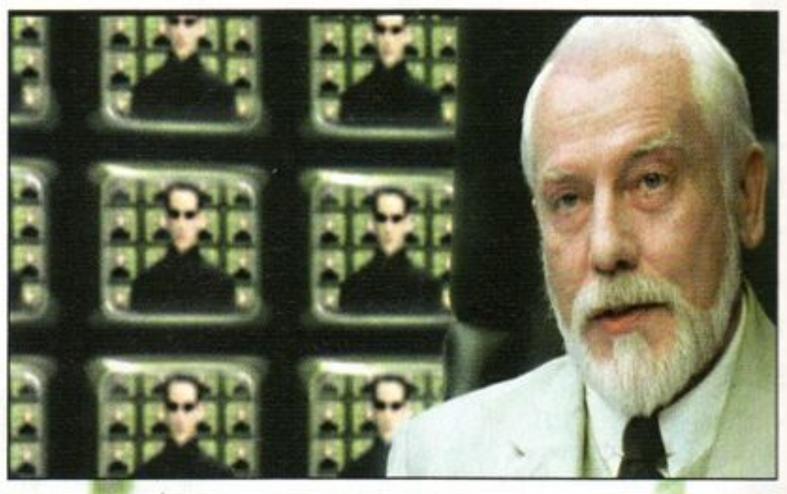
собой символов и образов. Некоторые из них были слишком сложные для того, чтобы быть понятными всем, но некоторые близки любому. Мысль о том, что "этот мир неправильный", что все идет не так, как надо, я думаю, посещала каждого и не раз. В набитом утреннем метро, в дождливый осенний день (без зонтика), после ссоры с любимым человеком, после "душевного" разговора с начальником. Да много где и когда. Вачовски сыграли на этом, рассказав всем, что на самом деле с этим миром совсем все не так. "Эта жизнь серая и унылая, каждый день ты делаешь то, что говорит тебе кто-то выше, и вокруг тебя система, которая не видна и которая контролирует тебя. А где-то там, на той стороне, люди с оружием в руках каждый день рискуют жизнью ради свободы". Круто, да? Или банально? Может быть, банально, но тем не менее.

Философия "Матрицы" - тема отдельная. О ней можно говорить долго. И тут есть еще один интересный момент, на котором стоит остановиться подробнее.

Есть ли в "Матрице" глубокая философия или нет?

Для некоторых фильм являлся евангелием эры высоких технологий, для некоторых - образцом псевдоинтеллектуальности, пустышкой, претендующей на глубокий смысл. Дескать, братья Вачовски осознанно напихали всяких мулек в фильм, а на самом деле фильм "пустой, будто мыльный пузырь". Позасовывали в киберпанковский боевик цитат, деталей, обозвали главных героев экзотическими именами, разрисовали стены всякими граффити. И все это было сделано для прикола, никакого особого смысла в этом нет, а пипл это схавал. Пипл начал искать детали и цитаты и на этой зыбкой





Вачовски рассказывают, как они делали спецэффекты

основе возводить здание большой философии. А на самом деле ничего там нет. Причем это "на самом деле" подтверждается конкретными примерами. Помните дату на папке с досье Нео? 18 августа 1998 года? Так вот никакого смысла в этом нет, это всего лишь день рождения жены одного из Вачовски. Так что ничего нет, кроме игр в постмодернизм, в эдакий культурный калейдоскоп, в котором перемешиваются не связанные друг с другом символы, цитаты и слова.

Может быть. Может быть, действительно цитаты разбрасывались по фильму наобум, просто так, хохмы ради. Чтобы потом сидеть читать критику и посмеиваться над дураками, которые ищут то, чего там нет, да еще и спорят друг с другом об этом до хрипоты. Вачовски не закапывали никаких подтекстов в фильм, и все поиски его - словоблудие и дураковаляние.

Так была ли ложка? Был ли глубокий смысл в первом фильме или была игра с цитатами, словами и символами? Окончательно поставить точки над і могли бы сами авторы. Но они сохраняют молчание. Я не читал ни одного интервью ни с братьями Вачовски, ни с кем-то из их съемочной группы, где бы давалась их версия того, что действительно они имели в виду. Они молчат.

И правильно делают.

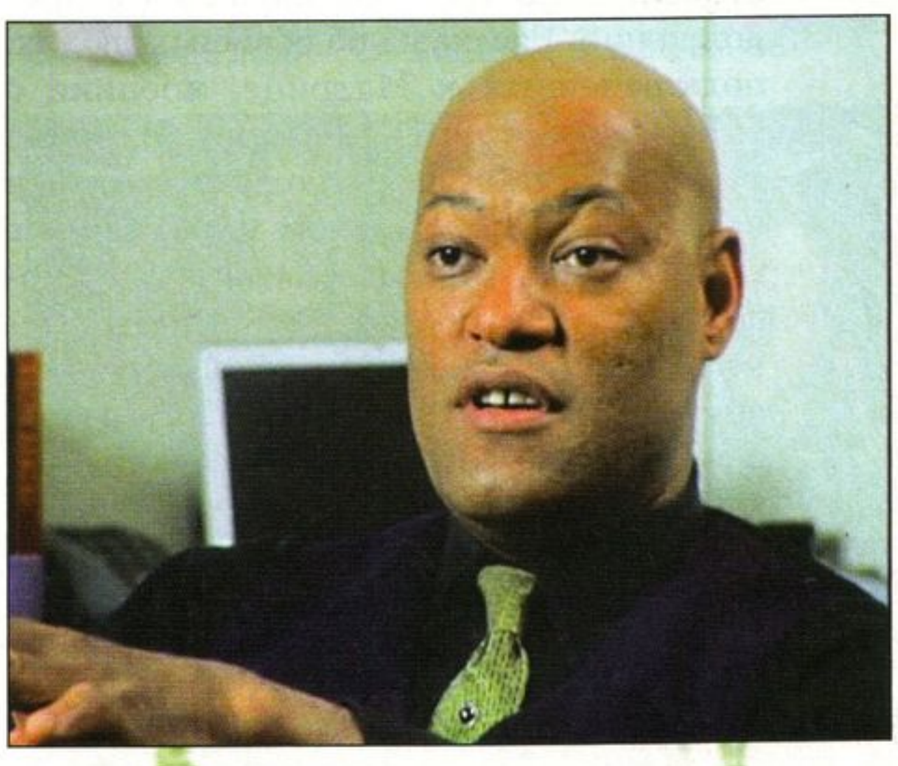
Почему?

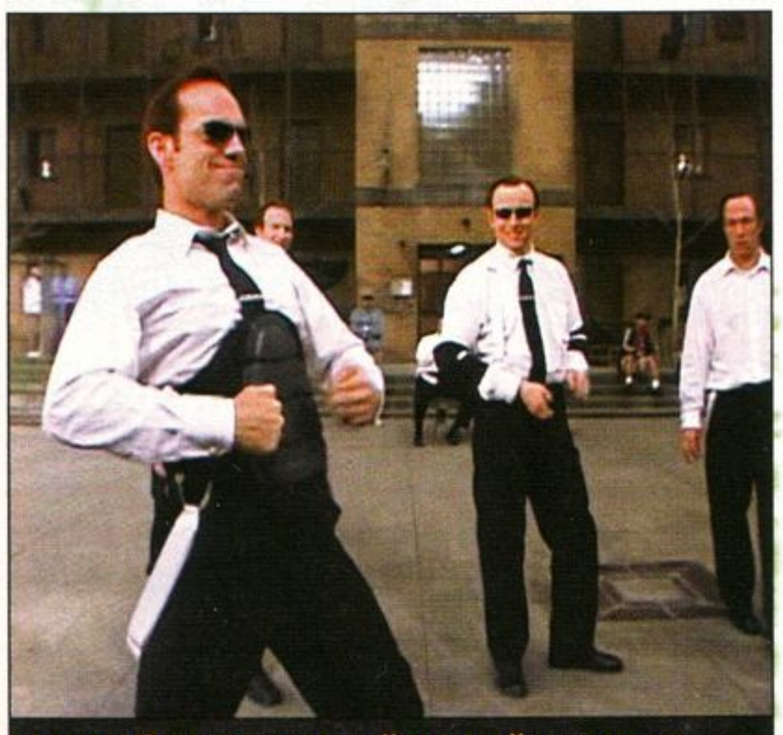
Давайте посмотрим с другой стороны. Если представить себе, что "Матрица" не содержит в себе глубокие подтексты, которые открывает для себя зритель путем медитации над пресловутой ложкой. Можно посмотреть на "Матрицу" как на "текст", при просмотре которого зритель сам генерирует новый смысл. Раскидав по "тексту" цитаты и детали, являющиеся ссылками на другие "тексты", Вачовски создали своеобразный "генератор идей", поле, при взаимодействии с которым рождаются новые смыслы. Зритель не просто смотрит видеоряд. Детали "подключают" к просмотру другие "тексты". Эти детали начинают работать как связки с этими текстами, добавляя новые ассоциации и мысли. Зритель выступает в роли соавтора, который придумывал свой вариант "Матрицы". Причем для каждого он свой. Для кого-то фильм - это голливудский боевик, приправленный постмодернистским стебом. Для кого-то - кибернетическая Библия, раскрывающая глаза на реальность. Для кого-то - удачная попытка реанимировать киберпанк, так и не давший более-менее смотрибельного кино.

Я думаю, Вачовски намерено хранили (и хранят) молчание. Рассказав о том, что они имели в виду, они автоматом поставили бы крест на тех дискуссиях, которые велись вокруг фильма. Оставляя простор для фантазий, они давали зрителям возможность для творчества. Что соответственно подогревало интерес к "Матрице" и ко всему, что было связано с фильмом. А интерес был, и на фильм откликнулись многие современные философы и культурологи, священники и политические деятели. Осенью 1999 года в городе Карлсруэ в Германии прошла даже научная конференция In the Matrix ("В Матрице"), которая была организована Центром искусств и медиальных технологий. И участниками конференции были известные философы и теоретики культуры Славой Жижек, Борис Гройс и Питер Слотердайк.

О том, чем был и чем стал фильм, можно говорить долго. Этому посвящены десятки статей и написано несколько книг. На официальном сайте фильма есть даже специальный раздел Philosophy. Для тех, кто владеет английским и интересуется философскими мотивами, - рекомендую. Весьма интересно.

Зимой 2000 года "Матрица" была номинирована на "Оскар" в четырех категориях: визуальные эффекты, звуковые эффекты, звук и монтаж. И хотя все эти награды считаются второстепенными, они обозначают рубеж, который прошел кинематограф на исходе столетия. Новый стандарт для спецэффектов, новые стилистические приемы, новые подходы к формированию образа героя через видеоряд - это все почти сразу было подхвачено кинематографистами и разработчиками компьютерных игр. Slo-mo и





Агент Смит на всякий случай надел защитный щиток на животик

Схватка на трассе: замысел и его реализация

bullet time были протиражированы в "Ангелах Чарли", "Противостоянии" с Джетом Ли и других фильмах. О компьютерных играх, я думаю, читатели знают - slo-mo и bullet time были главными фишками в Max Payne. И хотя в Remedy уверяют, что все это они выдумали еще до "Матрицы", верится с трудом.

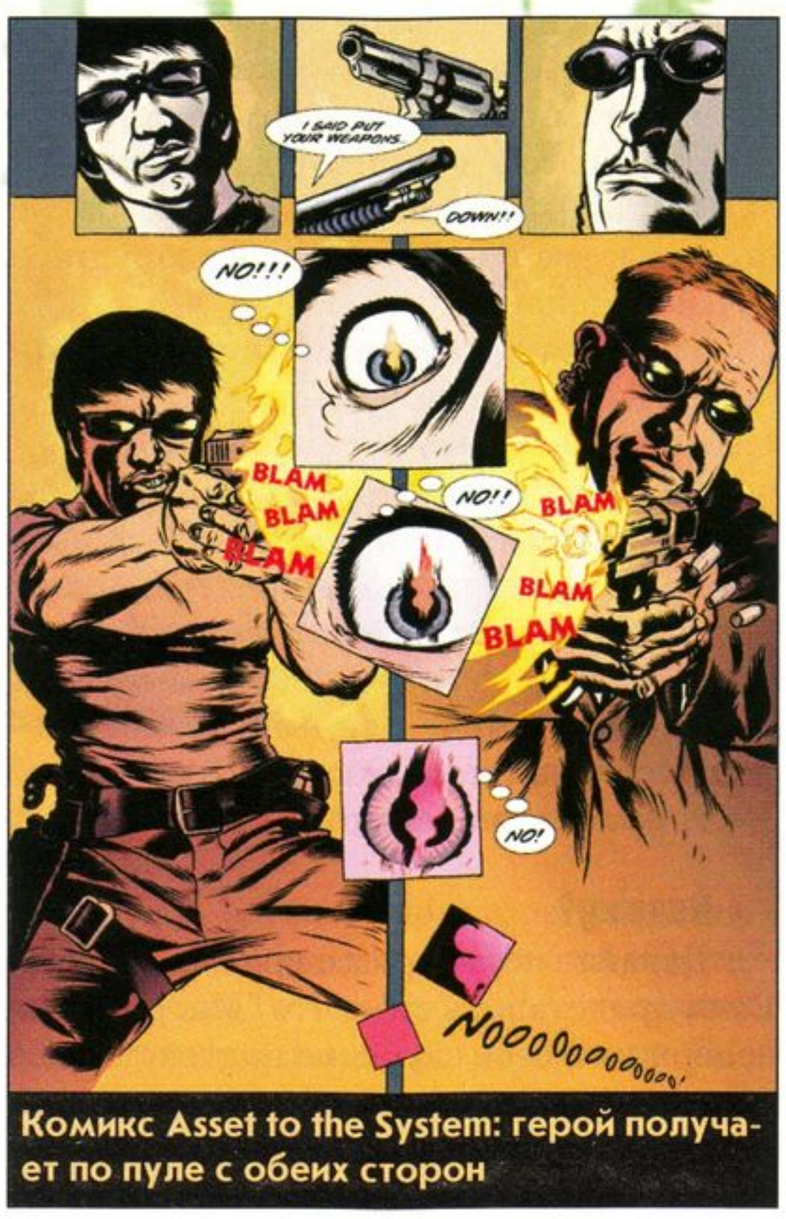
Фильм действительно стал культовым, оказав влияние на умы как простых зрителей, так и профессионалов от шоубизнеса. При бюджете в 65 миллионов долларов фильм собрал только в Штатах 171,4 миллион, а к концу года по всему миру общие сборы составили 285 миллионов, что позволило фильму занять второе место после "Звездных войн" ("Призрачная угроза"). "Матрица" стала также первым фильмом, который разошелся миллионным тиражом в DVD-формате. Все это, ясное дело, послужило к принятию вполне логичного решения - продолжению быть. Зимой 2000 года это было озвучено официально. "Матрица" становилась сериалом. Оптимисты восприняли новость с радостью, ожидая новых спецэффектов, драк и философии. Пессимисты сказали, что продолжения не бывают лучше первых серий и что нас ждет разочарование. Остальные стали ждать, почитывая новости и изредка поглядывая на календарь.

За три с половиной года на официальном сайте выложили кучу материалов, посвященных фильму. Там были интервью с членами съемочной группы, описания техник создания спецэффектов, фотографии о том, как проходили съемки, философские статьи, новости и тому подобные вещи. Местами было интересно, но в основном не очень. Пожалуй, самое интересное, что выкладывалось на официальном www.whatisthematrix.com, были комиксы.

Эти комиксы разные. Как по художественному исполнению, так и по содержанию. Комиксы почти ничего не добавляли к основной сюжетной линии фильма и не давали никаких особых знаков относительно того, что случится в продолжении. Рассказы об обычных людях, подключенных к Матрице, хроники о буднях повстанцев, истории о войне между машинами и людьми, которая проходит как в реальном мире, так и в виртуальности. Некоторые из них черно-белые, с очень мрачными и контрастными образами, некоторые сделаны в очень оптимистических тонах. Но почти все они довольно грустные и далеко не все заканчиваются так, как хотелось бы.

В Asset to the System рассказывается о ночном охраннике, который с детства мечтал быть полицейским и регулярно писал рапорта о том, чтобы его приняли на работу в департамент полиции. Служить людям и охранять их от преступлений было его мечтой. В одно из ночных дежурств он стал свидетелем странной сцены: погони агента из какой-то спецслужбы за странным и подозрительным типом. Охранник, вмешавшись в эту стычку и желая остановить их, получает по пуле с обеих сторон.

В Day In Day Out рассказывается о том, как в спешащую на работу служащую "вселяется" агент для того, чтобы



Комикс Asset to the System: герой получает по пуле с обеих сторон

провести операцию против повстанцев. Операция по захвату отличается размахом и большим количеством перепорченной техники и асфальта. Упав "в обморок" на красивой улице в деловом центре, офисная служащая приходит в себя (после того, как из нее "уходит" агент) посреди улицы, на которую как будто только что был проведен бомбовый налет.

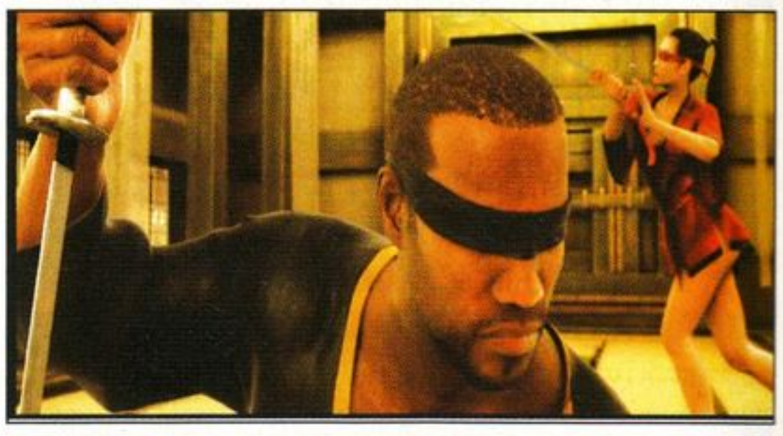
Больше всего мне нравится Broadcast Depth, повествующий о буднях повстанцев, освобождающих людей из виртуальной тюрьмы.

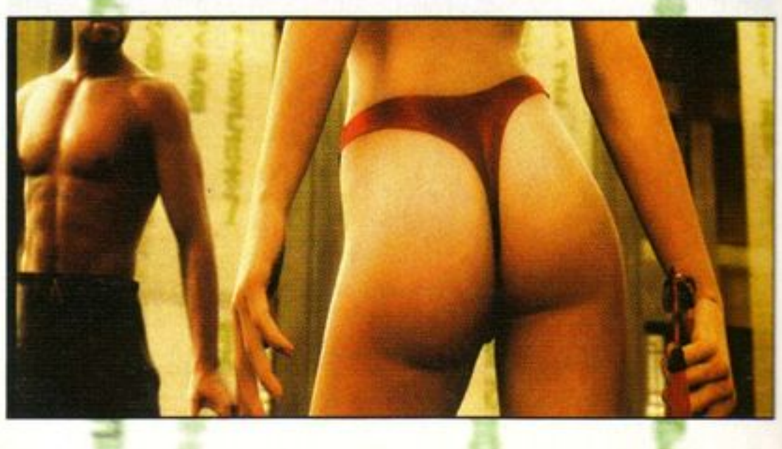
Матрица. Остров посреди тропиков, солнечные пляжи, пальмы, прозрачное море, полное кораллов, крабов, медуз, осьминогов и стай ярких блестящих рыбок. Среди отдыхающих в этом девственном райском уголке - несколько повстанцев и те, кого они готовятся вытащить из Матрицы. На корабле, из которого они осуществляют вход в Матрицу, - группа детей, уже вытащенных из коконов энергетической станции. Они с интересом наблюдают за тем, что происходит на тропическом острове. Одна из девочек - приемная дочь женщины, находящейся в Матрице, - решает пойти "туда", на пляж, к маме.

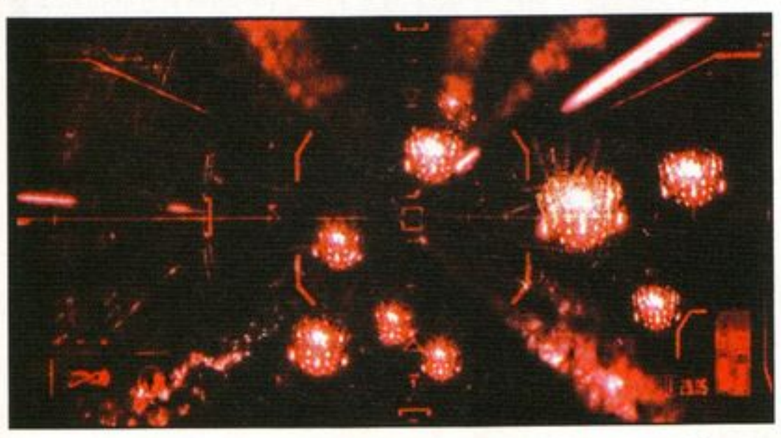
Кальмары в шельфе тропического моря. Сентинелы, железные кальмары, машины-убийцы в реальности выжженного мира. Контрастные и яркие образы, на которых выстроен основной эмоциональный заряд этого рисованного рассказа. Когда девочка подключается к Матрице, чтобы повидаться с матерью, группа сентинелов засекает сигнал с корабля и выходит на охоту...

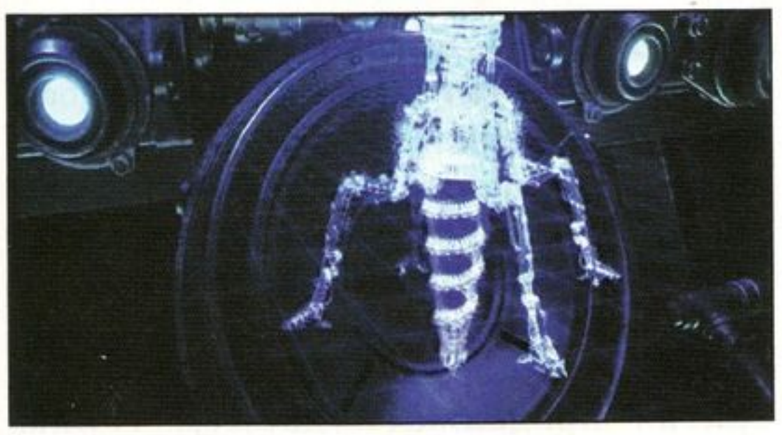
Я не буду пересказывать содержание всего того, что лежит на сайте. Думаю, имеет смысл отправиться туда и посмотреть самим. Всего было выпущено три серии комиксов, в каждой из которых порядка десяти-двенадцати историй. Все они доступны для свободного скачивания на официальном сайте фильма.

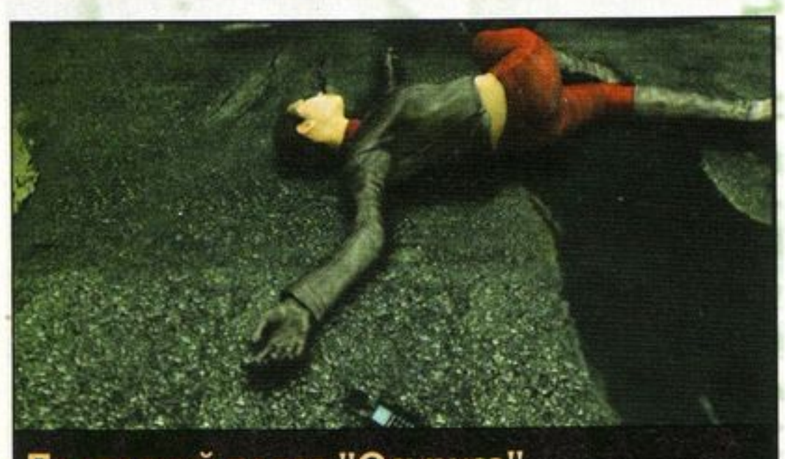
После серий комиксов совместный проект братьев Вачовски и ведущих японских режиссеров, работающих с жанре анимационного кино, был более чем логичным и многообещающим. Анонс проекта "Аниматрица" (Animatrix) состоялся в январе 2003 года, и эпизоды (по мере готовности) начали выкладывать на официальном сайте фильма. До релиза в июне было выложено четыре эпизода из планировавшихся девяти. Братья Вачовски написали сценарии, а японцы рисовали картинки. В проекте приняли участие Энди Джонс ("Последний полет "Осириса"), Маэда Махиро ("Второй Ренессанс", 1-я и 2-я части), Ватанабэ Синитиро ("История одного парня", "История детектива"), Кавадзри Есиаки ("Программа"), Койкэ Такеси ("Мировой рекорд"), Моримото Кодзи ("За гранью"), Питер Тюнг ("Матрикулированный").











Последний полет "Осириса"

Сделано девять эпизодов. Как и комиксы, они были разными, в плане технического исполнения, по настрою и содержанию. Первый эпизод, "Последний полет Осириса", был сделан с помощью той же технологии, что и фильм с полностью цифровыми актерами - "Последняя фантазия". В остальных эпизодах использовались более "традиционные" техники, местами с применением трехмерной анимации. Масштаб событий тоже был разным. Во "Втором Ренессансе" повествовалось о войне людей и машин и о том, как была создана Матрица. В других эпизодах действие было менее масштабным, но не менее интересным.

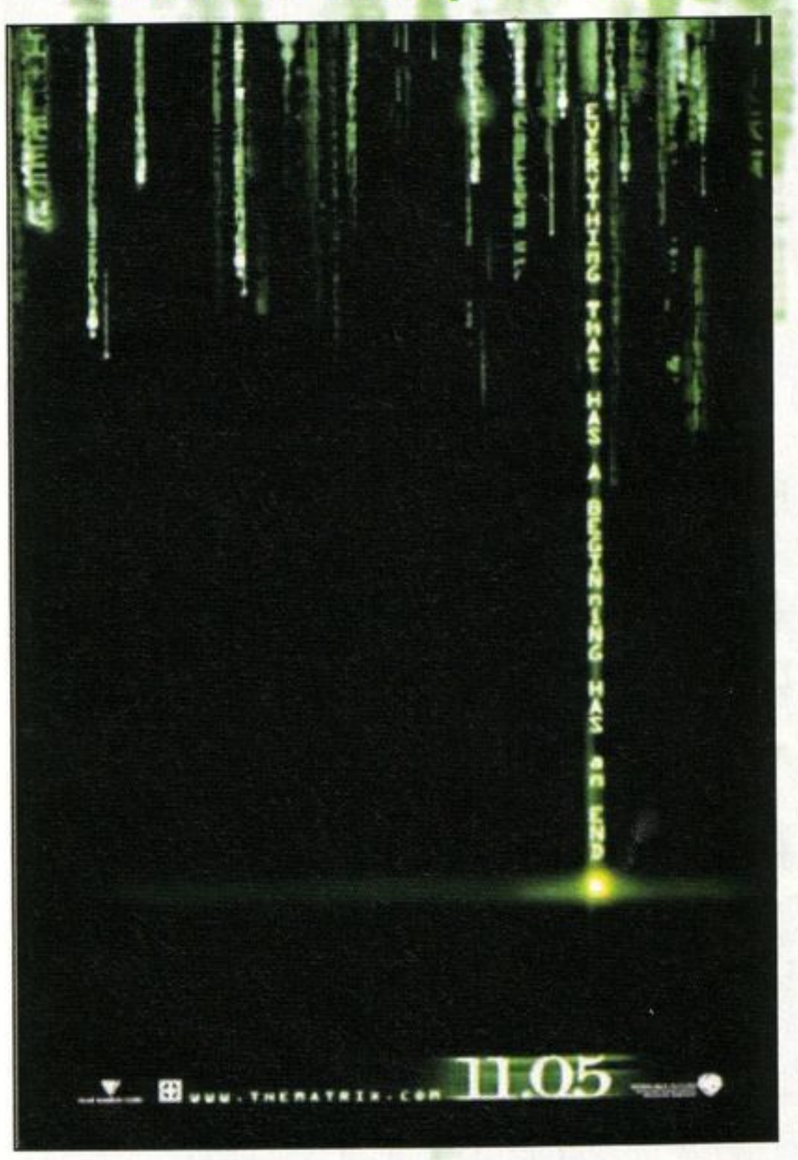
Это не мешало воспринимать "Анимматрицу" как единое целое. Все эпизоды объединяло ощущение грусти, которое колебалось от полной безысходности существования ("История детектива") до легкой печали о закончившемся вчера празднике ("За гранью"). Единство замысла братьев-сценаристов и умение японских анимешников пробить на слезу сработало прямо в точку. Таких грустных мультфильмов я не смотрел со времен японской версии "Русалочки". В общем, сотрудничество получилось плодотворным.

Лично мне больше всего понравились три эпизода: "За гранью", "Матрикулированный" и "История одного парня". В "За гранью" красиво обыгрывается идея "зоны", в которой происходят странные вещи. Я не знаю точно, смотрели ли Вачовски "Сталкера" или читали они Стругацких "Пикник на обочине", но параллели очень четкие. "Матрикулированный", повествующий о машине, которую люди "перевоспитали" и сделали своим другом, поражает буйством красок, сюрреалистических интерьеров и опять же очень грустным финалом. Единственный оставшийся в живых робот, который стал своим для людей, сидит на берегу мертвого моря... В "Истории одного парня" Вачовски еще раз обратились к идее о "серых буднях" в Матрице. Одинокий подросток, остро переживающий безысходную повседневность и пытающийся понять мир и себя, набивает на мониторе фразу. И получает на нее ответ. Этот эпизод еще интересен и тем, что напрямую связан с "Перезагрузкой": Малыш (Kid), поклонник Нео, это тот самый "мистер Поппер", который спрыгнул с крыши и первый отключился от Матрицы самостоятельно, без запуска специальной программы.

Релиз "Анимматрицы" со всеми девятью эпизодами был намечен на июнь 2003. Кроме него, в продажу поступила также и кассета Matrix: Revisited ("Матрица: возвращение") с фрагментами съемок первого фильма, сценами тренировок Ривза и Фишборна и массой других материалов. На сайте начали выкладывать больше информации, кадры из фильма и интервью.

Близился выход одного из самых ожидаемых продолжений 2003 года - "Матрица: Перезагрузка" (Matrix: Reloaded).

Часть третья.
Май 2003 - ноябрь 2003



Продолжение ждали три с половиной года. Все три с половиной года сценарий держался в строгой тайне и любые слухи планомерно дозировались пиарщиками из Warner Bros.

И фильм вышел.

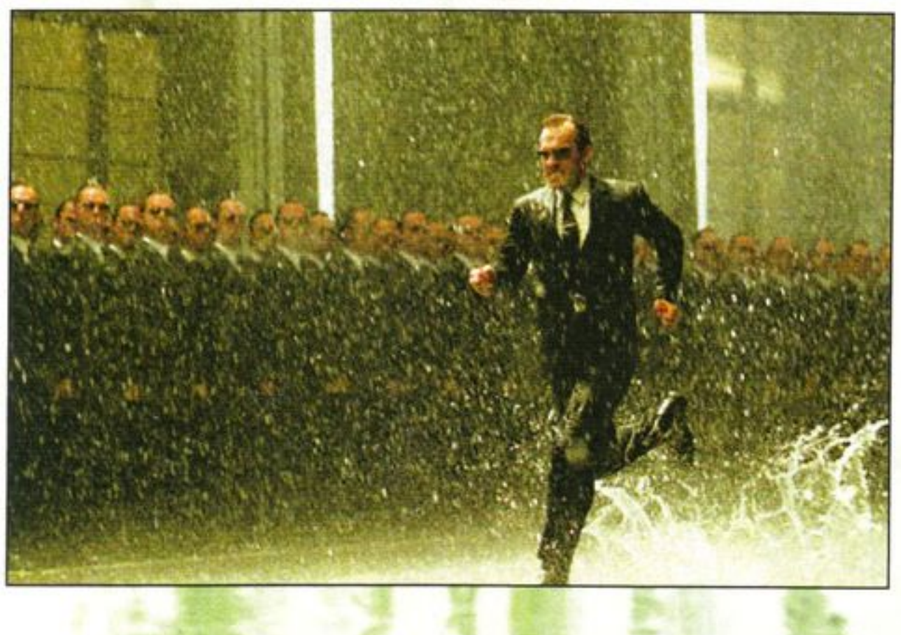
Ошеломляющая погоня по шоссе, драка с сотней агентов Смитов, Нео, летающий промеж облаков со скоростью звука. Спецэффекты были действительно на новом уровне. Привычное slo-mo уже не было тем slo-mo, которое мы видели в первом фильме. Для того, чтобы сделать задуманное Вачовски, понадобились совершенно другие технологии. Знаменитая драка сотни Смитов с Нео практически полностью сделана на компьютерах командой Джона Гаеты, заведующего спецэффектами. Как, впрочем, и многие другие эпизоды.

Появилось много новых лиц. Меровингер, Персефона, Сераф, Близнецы, Ключник. Оказалось, что не все программы такие плохие. Оказалось, что Нео - не

первый Избранный, что в конце пути его ждет некто Архитектор и что предназначение Избранного совсем не такое, как думал Морфеус и его сподвижники.

За всех говорить не буду. Мое первое впечатление от фильма было противоречивым. С одной стороны, фильм очень понравился. С другой, разочаровал. Потому как не оставил камня на камне от того, что было показано в первой "Матрице". В "Перезагрузке" Вачовски дали совершенно другие трактовки тех моментов, которые были основными несущими конструкциями в сюжете первой части.

Пифия не является оракулом-человеком, она - такой же "эй-ай", как и агент Смит. Печально. Добродушная тетька из первой серии, существование которой являлось надеждой и опорой для по-



встанцев, оказывается "программой" с вполне определенным кругом обязанностей. Мистический флер и надежды на лучшую жизнь слетают, как с белых яблонь дым.

Пророчество Пифии, которое вело Морфеуса по жизни, заставляя его рисковать собой, оказывается пустышкой. Капитана продинамили по полной программе. Впрочем, не его одного, всех остальных членов команды "Навуходоносора" тоже. Они ему верили, и некоторые погибли из-за этого.

Весь пафос, который сопровождал отношения Нео и Морфеуса сводится на нет. Если в первой серии их отношения были как минимум "учитель - ученик", а как максимум "Предтеча - Мессия", то в конце второй они предстают двумя послушными пешками в руках Архитектора. Спарринг в до-дзе и прыжки с лозунгами "опен ер майнд" становятся возней в песочнице двух детей дошкольного возраста. Пожалуй, это самый серьезный удар, который нанесла "Перезагрузка" по "Матрице". В первой серии Нео представлен как Идущий По Пути К Просветлению. В "Перезагрузке" Путь становится частью алгоритма, который заранее продуман и не раз реализован. Избранного больше нет.

Вместо сплоченного экипажа "Навуходоносора", живущего устремлениями Морфеуса найти Избранного, мы имеем Зион, в котором отношение к поискам Морфеуса неоднозначны и где идет своя политическая возня. Вера в Избранного не является общепринятой и, даже на-

оборот, спорной. Капитана считают одержимым фанатиком, готовым пожертвовать экипажем ради идеи. Если в первой серии вера в Избранного представлялась главной идеей, которой жил Зион, то в “Перезагрузке” - это всего лишь непроверенный слух. Вера сведена до уровня сплетни.

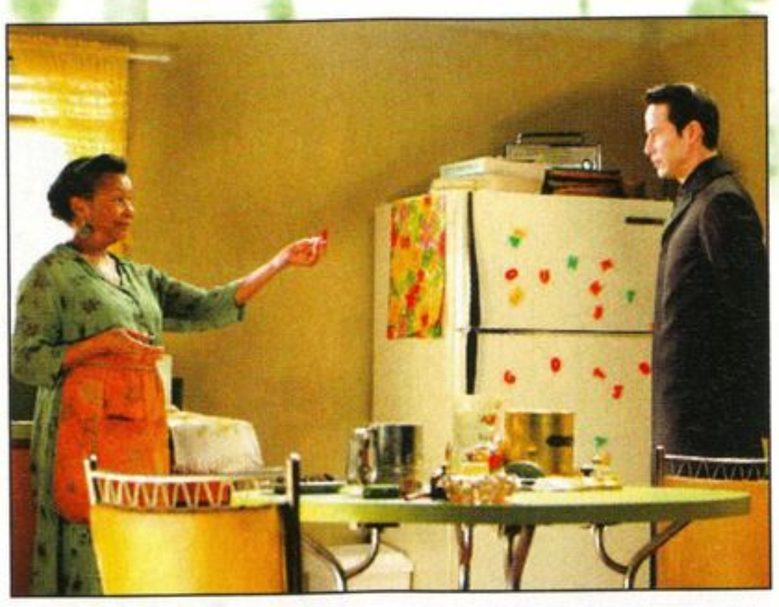
Вачовски действительно перезагрузили Матрицу, переназначив новые смыслы и приоритеты, которые были основой идеологии первой серии. Братья помножили на ноль красивую легенду о Мессии киберпространства, который должен освободить людей от власти машин.

И я думаю, что, по меньшей мере, половина негативных откликов на фильм была связана с тем, что прогнозы и ожидания не оправдались. Ожидания были обмануты. Четыре года фанаты рассматривали в лупу каждый кадр, искали цитаты, писали фанфики и прогнозировали, чем же все-таки братья продолжат ударную серию. Фильм стал культовым не в последнюю очередь из-за усилий фанатов, занимавшихся комментированием. Он, как снежный ком, оброс сказками, статьями-толкованиями и фанфиками. Вокруг первой серии сложился свой круг стереотипов, который во многом определял тот угол зрения, под которым на него смотрели. И не только на сам фильм, но и на его продолжение. Люди ждали. Люди дождались. Совсем не того, что уже успели себе придумать.

Кому-то "Перезагрузка" понравилась, кому-то нет.

И тех и других объединило то, что "Перезагрузку" не поняли. Фильм был оборван на половине, "на самом интересном месте". После просмотра осталась куча вопросов. И заинтригованный народ начал искать ответы.

Если толкования "Матрицы" основывались на фильме, завершенном сюжетно и по смыслу, то комментарии к "Перезагрузке" основывались на взятых почти с потолка допущениях и деталях, которые кому-нибудь другому могли показаться незначительными. В ход шло все: фрагменты из первого фильма, эпизоды из только что вышедшей "Аниматрицы", видеовставки из игры "Вход в Матрицу" (Enter the Matrix), высказывания актеров и членов съемочной группы, проверенные и непроверенные слухи. Больше всего масла в огонь подливали кадры и трейлеры третьей части. Вначале официальный трейлер, а потом просочившиеся в сеть в конце августа, где-то спертые телевизионные ролики по тридцать секунд каждый в количестве шести штук. "Power", "Control", "Enemy", "Help", "Future", "End". В роликах народ четко разглядел несколько вещей: у Нео повязка на глазах, Нео взрывает взмахом руки машины, идущие в атаку, Нео общается с какой-то большой машиной. Получив новую информацию к размышлению, народ вовсю начал перетирать новые варианты раскладов сил и концовки трилогии.



Одной из основных тем, которую обсуждали на форумах и конференциях, была тема реальности Зиона. Одна из заключительных сцен "Перезагрузки", когда Нео уничтожает группу стражей одним движением руки, для многих стала отправной точкой в рассуждениях о том, что реальность не является реальностью. Ее дополнял эпизод в первой половине фильма, когда Смит клонирует себя, перепрограммируя аватара одного из повстанцев, и проникает в Зион. По этому поводу сложилось три основные теории:

Теория №1. Зион является Матрицей. Эту теорию еще называли MwM (Matrix within Matrix). Основная мысль сводилась к тому, что Зион также является виртуальным миром и что вытянутые из своих коконов люди не попадают в реальность и по-прежнему находятся в виртуальности. Эта концепция имела несколько различных вариаций:

- Зион находится внутри Матрицы; Зион выполняет функцию ловушки для тех, кто не воспринял основную программу, т.е. это виртуальное пространство снижает "внутреннее давление" в Матрице, выводя за ее скобки тех, кто в нее не верит и расшатывает иллюзию, порождая аномалии в пространстве. Этакий своеобразный отстойник, который при переполнении уничтожается;

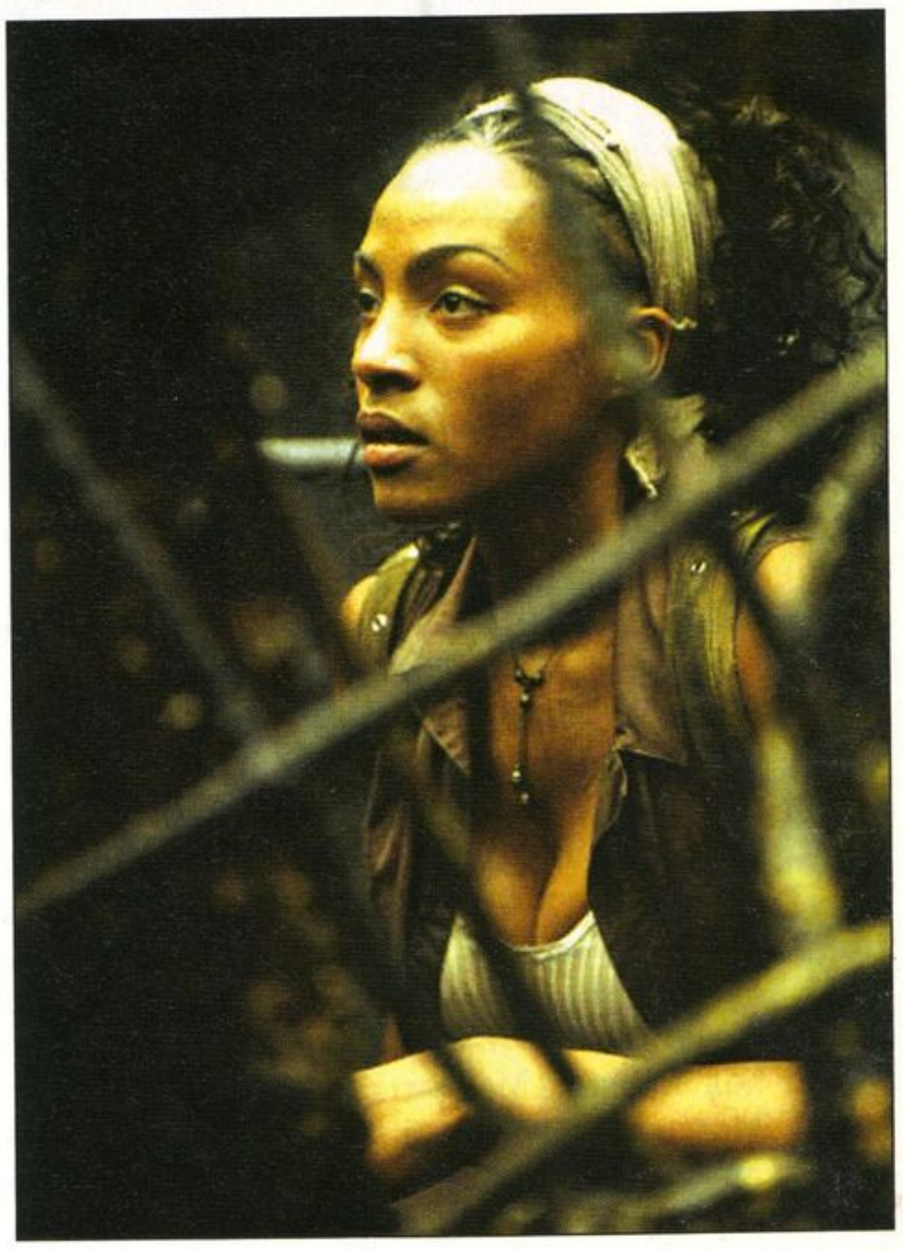
- Зион является параллельным Матрице виртуальным миром; тут примерно та же ситуация, что и в первом случае;

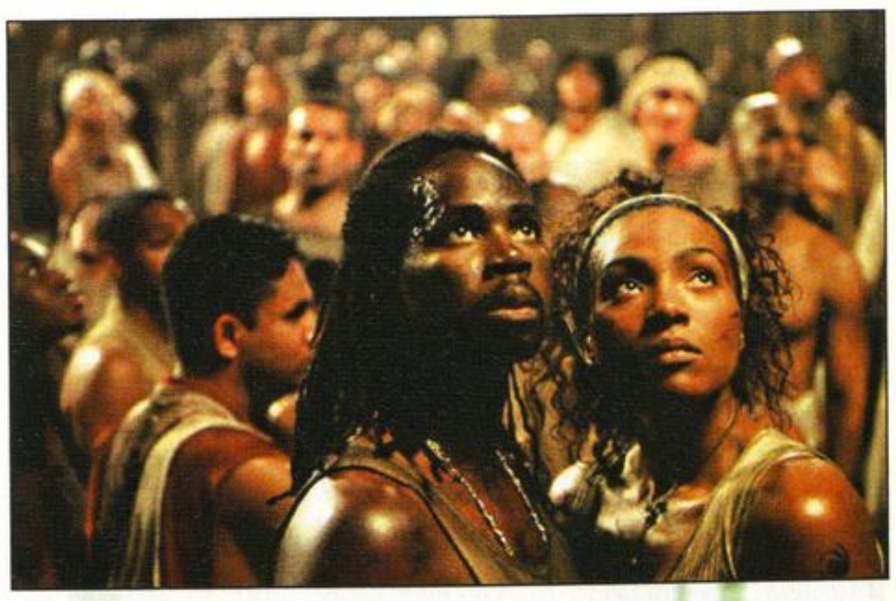
- Зион и Земля есть более глобальная симуляция. То есть, кроме той Матрицы, о которой мы знаем из первого фильма, есть бОльшая Матрица, которая симулирует "пустыню реальности".

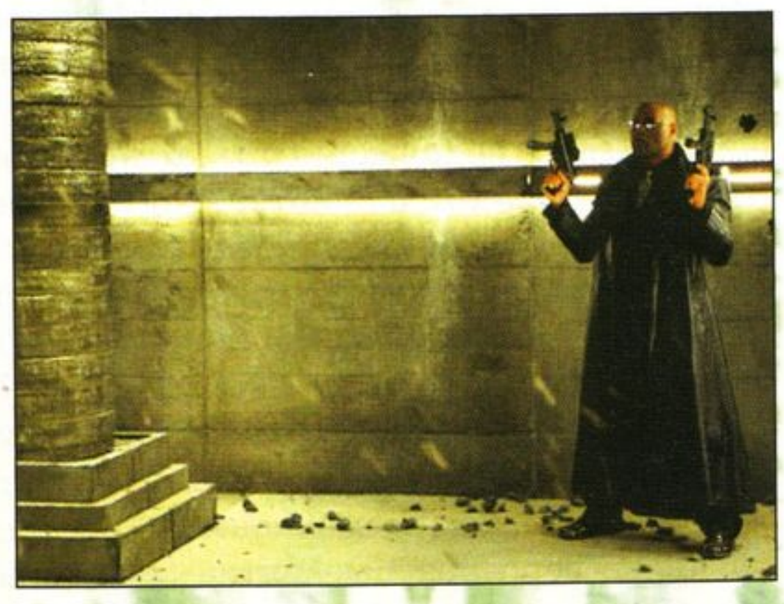
Концепция вложенных миров была любопытна, интриговала и обещала массу крутых сюжетных поворотов. В ее пользу говорили не только уже упомянутые эпизоды с Нео и Смитом. Эпизод с приснопамятной ложкой, которую дает Нео Малыш перед отлетом на основную операцию. Малыш передает Нео как будто помятую ложку со словами: "Это от одного из сирот. Он сказал, что ты поймешь". То есть мальчик гнул ложки в Матрице, и сейчас он продолжает делать то же самое. Вывод: Зион - это тоже Матрица. Были и другие аргументы. Кто-то из очень уж дотошных фанатов внимательно просмотрел трейлер к первой "Матрице" и обнаружил там кадр с мониторами на экранах в комнате Архитектора, где был изображен "спящий" Нео в то время, как он находится в Матрице. Правда, говорили, что это всего лишь трейлер и что в оригинальном фильме ничего такого не было.

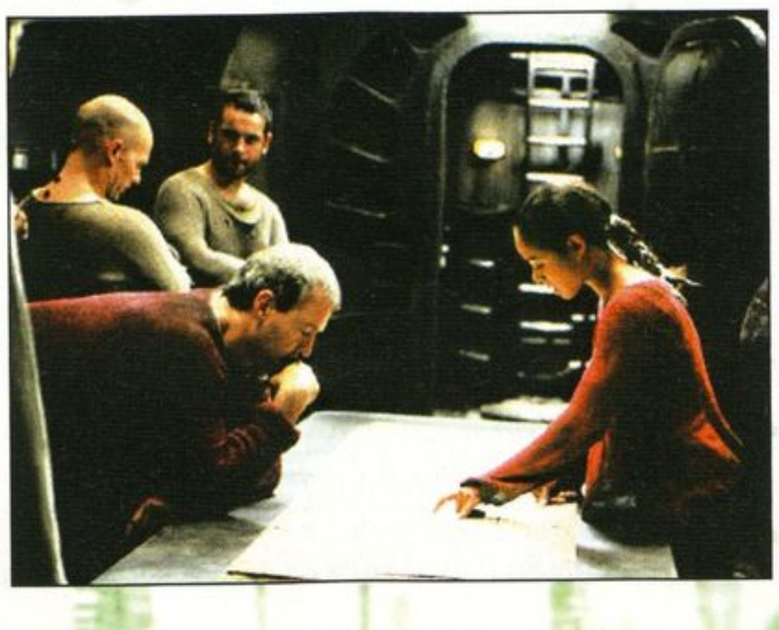
Были и опровергающие аргументы. Те, кому все еще любопытно, могут сходить на www.matrix-explained.com и почитать сами.

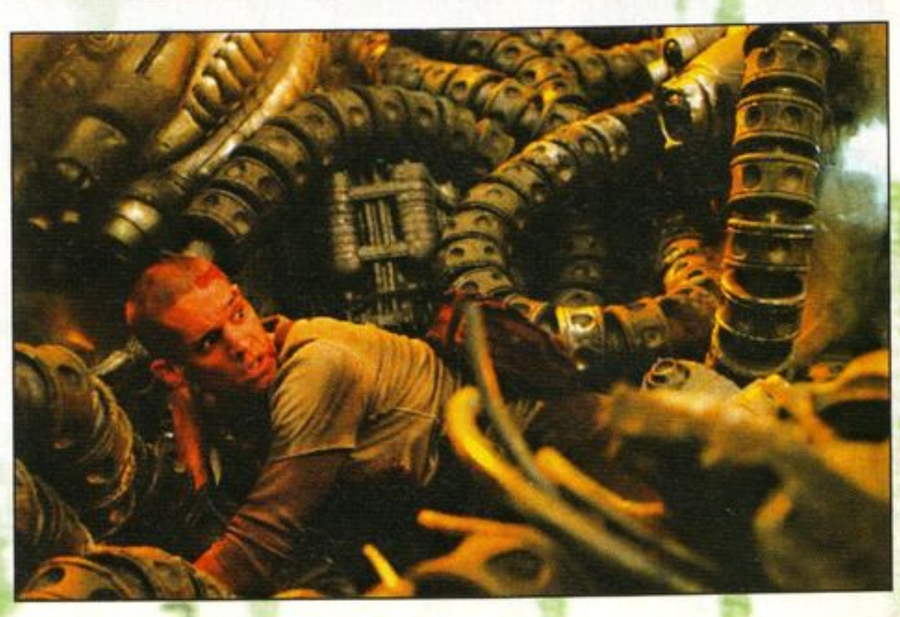
Одним из главных доводов против этой теории было то, что если Зион - виртуальность, то весь огонь революционной борьбы людей сводился к нулю. То есть не было никаких повстанцев, а кто-то по ту сторону в настоящем реальном мире играет в игры по моделированию войны

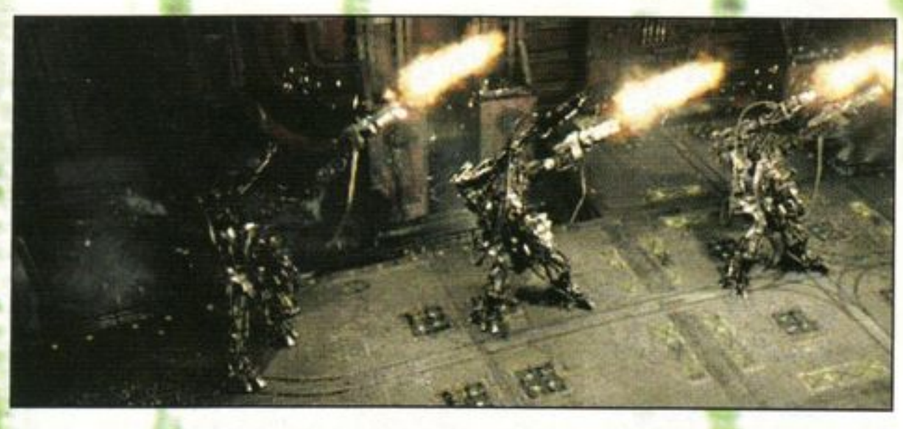


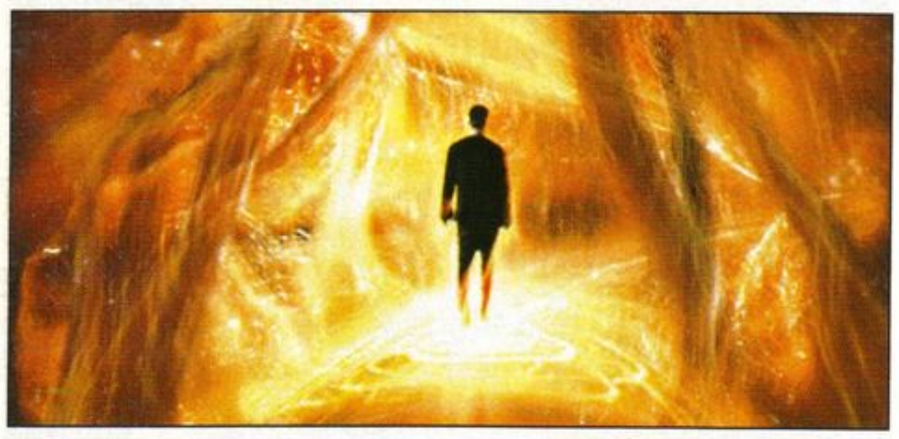












машин и людей. Получалось, что весь пафос первой части множился на еще больший ноль, чем уже был помножен. Вряд ли Вачовски могли пойти на такое, даже если сильно увлеклись интеллектуальными играми.

Теория №2. Зион реален. На англоязычных сайтах эта версия проходила под кодом 1M или ZINAM (Zion is not Matrix). Зион и выжженная войной Земля реальны, но при этом происходят странные вещи. То есть способности Нео уничтожать атакующих сентинелов и Смит, перекачивающий себя в реальный мир, объясняются паранормальными

способностями обоих. Типа того, что Нео овладел способностью генерировать электромагнитный импульс, который может пережигать электрические цепи машин. А Смит в свою очередь научился копировать себя в мозги живых людей.

Способность Нео также объясняли тем, что Нео - это робот или полумашина, которая после посещения кабинета Архитектора активизировала скрытые до поры возможности. Вспоминали фразу Танка из первого фильм: "Десять часов без перерыва, он - как машина". Говорили, что минимум эмоций, которые проявляет Нео, также является аргументом "за" (правда, некоторые думали, что это из-за того, что Киану Ривз не умеет играть).

Говорили, что Нео ничего не останавливал. Матрица, система остановила сентинелов, чтобы носитель патча, исправляющего ошибки в Матрице, остался в живых. Ведь если бы Нео убили, с ним бы пропала и вся накопленная об аномалиях информация.

Теория №3. Зион - это не Зион (то есть не тот самый Зион). Согласно этой теории, Нео, выйдя из кабинета Архитектора, не вернулся в реальный мир, а попал в виртуальность, сконструированную Архитектором. Что вся реальность с повстанцами, Морфеусом, Тринити и остальными теперь не есть реальность, а виртуальность, сгенерированная компьютером Матрицы на основе памяти Нео. Эта теория имеет не так много приверженцев, и в ее пользу слишком мало аргументов как "за", так и "против".

Живо обсуждались и менее масштабные эпизоды, которые у обычного зрителя не вызвали бы никакого сомнения или вопросов. Гипотезы подчас высказывались очень странные. Например, когда Нео говорит, что мать Матрицы - Оракул, Архитектор иронично говорит "Please". Этот эпизод заставил определенную часть фанатской аудитории рассуждать на тему, кто же все-таки является матерью Матрицы? Высказывались следующие гипотезы:

- Персефона может быть матерью Матрицы, потому что она одета в белое так же, как и Архитектор, и потому что она помогает Нео добраться до Архитектора;

- Тринити может быть матерью, потому как она беременна от Нео (откуда это выдумали - бог его знает);

- Ниоба может быть матерью, потому что Ниоба - это древнегреческая богиня, имеющая шесть детей.

В общем, были перебраны аргументы для любой из героинь, имеющих роль более чем на три слова.

Я думаю, этот период останется самым интересным в истории сериала. Выдумывать объяснение и искать доказательства в едва заметных другим мелочах было интересной игрой. В такие игры играют те, кто любит разгадывать детективные фильмы до того, как они заканчиваются. Впереди маячило продолжение и надежда на то, что ответы на вопросы все же дадут и что тот ответ, который ты считаешь правильным, окажется-таки правильным.

Оставив в кассах кинотеатров 280 миллионов долларов, народ стал ждать продолжения. Ожидание было немного скрашено выходом игры Enter the Matrix (см. "Навигатор" №6). Помимо самой игры, на компактах были ролики, снятые с участием актеров из фильма.

Ожидание праздника оказалось интереснее самого праздника. Как сказал хозяин сайта www.matrix-explained.com: "Люди ждали чего-то... большого. Люди получили... Голливуд".

Часть четвертая. Ноябрь 2003 - ???

Не знаю, для кого как, но для меня самыми длинными показались два дня после запуска фильма в общемировой прокат пятого числа и поход в кино вечером седьмого. В Сети уже появились первые спойлеры, но портить себе впечатление от фильма, читая чужие мнения, не хотелось. Хотя подмывало жутко. Впрочем, можно было и почитать. Впечатление так или иначе было испорчено.

Эти строки я пишу неделю спустя после того, как посмотрел “Революцию”. Может быть, после того, как я пересмотрю фильм раз пять в оригинале, столько же раз вычитаю перед этим сценарий и почитаю с десяток толкований, я изменю свою оценку. Может быть. Так было с "Перезагрузкой". Мосфильмовский перевод сильно подпортил впечатление о фильме и помешал пониманию некоторых ключевых моментов. Полное понимание пришло позже, после трехкратного пересмотра оригинала. Пока есть только недоумение от того, что пришлось увидеть в кинотеатре.

Широко разрекламированная цена битвы, которая, по утверждению Джоэля Сильвера, стоила 40 миллионов долларов не слишком впечатлила. Нет, конечно, впечатлила, но не на 40 миллионов. Некоторые моменты битвы остались в памяти как размазанные по экрану черно-серо-красные пятна (это, на-

верное, были сентинелы). Больше всего понравилась схватка отряда капитана Мирфуна с сентинелами в шлюзе. Драка Нео и Смита - ну и собственно, что там было особенного? Драка в "Перезагрузке" выглядела куда более интересной. А тут... Все было, как в русских народных сказках: взял Иван-Царевич Змея Горыныча и вогнал его по колено в землю. А потом Горыныч взял и Иван-Царевича по пояс. Ну и так далее по тексту. Короче, битва титанов. Все остальные сцены не блистали чем-то новым и оригинальным. Бегание по стенкам и перестрелки в зале с колоннами уже были. Кстати, того же slo-mo стало меньше.

Ну это ладно, пиф-паф это все-таки для детей в возрасте от шести до шестнадцати. Более взыскательные зрители ждали другого. Ответов на вопросы, которые поставила "Перезагрузка". Расширения того поля смыслов, часть которого Вачовски обозначили во второй части. Точек над i с философской точки зрения. Четкой и завершенной логики сюжета, которая была в первой "Матрице". Эффектного и нетривиального завершения трилогии.

Облом был жестоким.

"Революция" не дала ни одного внятного ответа на вопросы, оставшиеся после "Перезагрузки". Является Зион очередным уровнем симуляции или все-таки он реален? Как Нео смог остановить четырех сентинелов? Как Смит смог проникнуть в Зион? Кто является матерью Матрицы?

"Революция" не дала более-менее интересных деталей про тех героев, чье появление в "Перезагрузке" заинтриговало. Кто такой Меровингер? Кто такая Персефона? Кто такой Сераф? В чем же все-таки роль Пифии? Вешать на уши лапшу тем, кто подключен к Матрице? И все?

"Революция" сделала список вопросов еще длиннее, не оставив надежды на то, что ответы будут. Кто такой Проводник (Трэйнмен)? Почему сентинелы стали пролетать сквозь Нео? Как смог Нео видеть Золотой Код? Что вообще такое Золотой Код?

В общем и целом, все три теории относительно Зиона и Матрицы, которые выдумали зрители после просмотра, так и остались в силе. Ни одна из них не получила ни окончательного подтверждения, ни опровержения. Вследствие чего многие зрители так и остались неудовлетворенными. "После безалкогольного пива чувствуешь себя обманутым". После сеанса меня не покидало похожее ощущение. Судя по откликам в прессе, на сетевых форумах и фанатских сайтах - я был не одинок.

Народ месяцами обсуждал что к чему, ожидая увидеть нечто вразумительное, объяснявшее, например, как Нео остановил четырех сентинелов. "Как я смог сделать это?" - "Сила Избранного простирается за пределы этого мира..." И это все? Как сказали на том же www.matrix-explained.com: "Даже третьесортный сценарист мог бы написать что-то более умное, посидев пять минут в туалете".

Да и после диалога с Архитектором, который говорит о том, что Избранный - это программный модуль, выполняющий заданную функцию, слышать, что какая-то там сила куда-то простирается... В фильме полно сюжетных провалов и не понятно к чему прилепленных эпизодов. Взять хотя бы то, как Нео попал на заброшенную станцию метро Mobil Ave? Почему именно туда?

Вачовски смогли сделать логичный и понятный фильм в первый раз. То, что они не сделали этого же во второй и третий, мне кажется, идет от того, что они не смогли совладать с собственной фантазией. Второй фильм полностью перевернул смысл первого и обозначил несколько новых и очень любопытных моментов и сюжетных линий. Цикличность Матрицы, роль Зиона и Избранного, компания Меровингера, неоднозначность Оракула - все это плюс совершенно потрясающая "Аниматрица" обещали много. Обещали действительно сагу с неслабым философским наполнением и убойным экшеном. В третьем фильме не ответили ни на один из вопросов, которые возникли после "Перезагрузки".

У Вачовски был действительно широкий замах и куча сильных и любопытных наработок. Повторюсь, во второй серии было начато немало новых сюжетных линий. То, что они не были завершены... Не справились брательники с задачей. На-гора они выдали не стройное, как первая серия, продолжение, а нагроможденный набор несвязных символов и смыслов. Почему? Да, может быть, потому что нельзя было впихнуть все это в два фильма по два часа, а надо было садиться и писать эпопею на тысячу страниц, типа толкиеновской. Не знаю, это всего лишь мои догадки и довольно запоздалые пожелания относительно того, что хотелось бы увидеть.

Имеем то, что имеем. Буйство спецэффектов, невразумительный сюжет и непонимание относительно того, чем все, собственно, закончилось.

Эпилог

Резюмирую все вышесказанное.

В 1999 году два независимых режиссера, братья Ларри и Энди Вачовски, показали нам оригинальный, красивый и умный фильм, ставший событием в мировом кинематографе последнего десятилетия.

В мае 2003 года они озадачили нас новой трактовкой мира Матрицы, выпустив "Перезагрузку" и "Аниматрицу". Сюжетные линии, философские концепции и символы были многобещающими. Была сделана заявка на действительно мощное завершение, которое превратило бы трилогию в событие не только для любителей кино и фантастики. Обещали "Революцию".

В ноябре 2003 года мы увидели невнятную финальную часть и еще раз убедились в верности старого правила: продолжения лучше не снимать.

И все же "Матрица" - это событие. Для меня эта кинотрилогия (и все, что с ней связано) интересна тем, что она сработала своеобразным катализатором творческой активности населения, которая мало похожа на ту активность, которую проявляют поклонники других фантастических сериалов типа "Звездных Войн". Народ напридумывал столько интересных теорий и сценариев развитий сюжета, толкований символов, что это намного интереснее читать, чем смотреть то, что наваяли братья Вачовски в третьем фильме.

Но вопросы остались.

Кто знает, может, на них даст ответ Matrix Online?

Н

Сайт The Matrix Online

Реинкарнация

Алексей РАТУШКИН

Дела давно минувших дней,
Преданья старины глубокой.
А.С. Пушкин. "Руслан и Людмила"

Нет, все-таки квесты - самый странный вид компьютерных игр. Посудите сами: в то время как всем остальным жанрам технический прогресс идет только на пользу, адвентюры тихо загибаются, и происходит это во многом из-за этого самого технического прогресса.

Выходящие же время от времени высококлассные квесты лишь продлевают агонию, и на фоне всеобщей разрухи и запустения геймеру приходится волей-неволей обращать свой взгляд в прошлое. В те счастливые времена, когда пиксели были большими, а хороших квестов делали много. И тут технический прогресс вновь подкидывает проблему.

Все, что вы хотели знать об обратной совместимости...

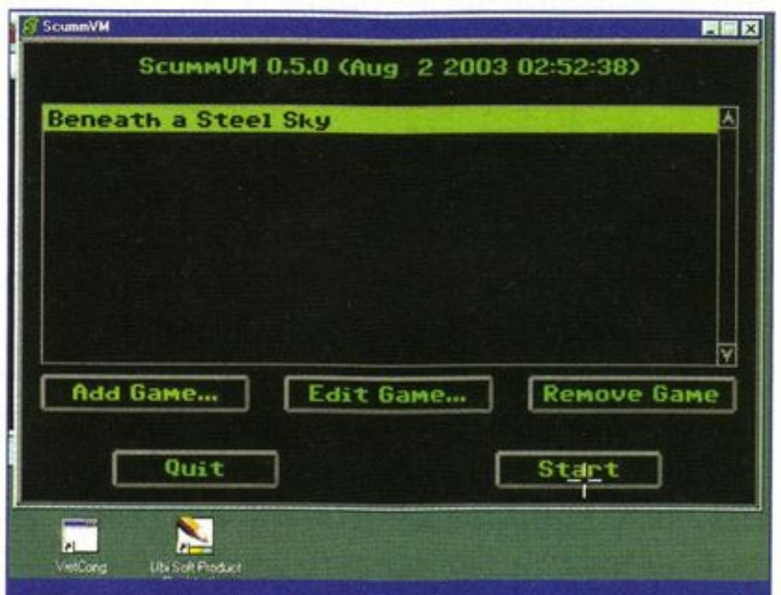
... И даже то, что не хотели, узнаете, как только решите запустить старинную игрушку на вашем любовно проапгрейженном монстре. Об этой самой обратной совместимости можно писать философские трактаты (один такой, кстати, был опубликован пару номеров назад). Можно вообще наплевать на философию, съездить на радиорынок, отрыть в нижнем ящике стола дискеты с шестым DOS'ом и водрузить рядом с воплощенным чудом технологий третьего тысячелетия еще один железный ящик, годный только для подавления редких приступов ностальгии.

Когда же дело касается квестов, то проще всего вылезти в Сеть и увидеть, что может получиться, если к вселенской заупокойной по жанру графических адвентюр приложить дизассемблер. Давайте поговорим о старинных квестовых движках и о том, что делается для их оживления.

SCUMM

Начнем, как всегда, не по порядку. Аббревиатура сия расшифровывается как Script Creation Utility for Maniac Mansion. Помните те славные времена, когда LucasArts славилась не только (и не столько) играми по вселенной "Звездных войн", но еще и своими замечательными адвентюрами? Первая редакция этого движка увидела свет в бесконечно далеком 1987 году, когда ваш покорный слуга и не подозревал о существовании персональных компьютеров. Создан он был для игры Maniac Mansion и, меняясь и совершенствуясь, верой и правдой служил лукасовским квестоделам долгие годы. Серия Monkey Island, Sam & Max Hit the Road, The Dig, Full Throttle, наконец, - все это SCUMM.

Проект по возрождению "скаммовых" игр получил название SCUMM Virtual Machine и проживает по адресу www.scummvm.org. Проект этот, пожалуй, самый "живой" и регулярно обновляемый из существующих на сегодняшний день. ScummVM уже сейчас предоставляет возможность запустить на современной системе практически любую игру на SCUMM. Помимо этого, в программу добавлена поддержка дилогии Simon the Sorcerer от Adventure Soft и Beneath a Steel Sky от Revolution Software. Последнее стало возможным благодаря самой Revolution, не только предоставившей создателям ScummVM исходный код игры, но и переведшей ее в разряд freeware (чем не преминули воспользоваться и мы, последнюю версию ScummVM и Beneath a Steel Sky вы можете найти на диске к прошлому номеру).

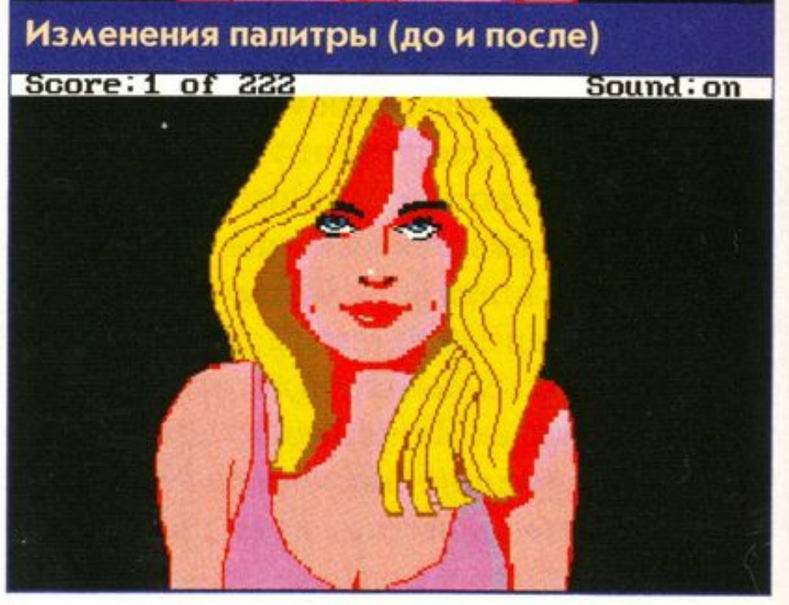


Даже в интерфейсе ScummVM есть что-то ностальгическое

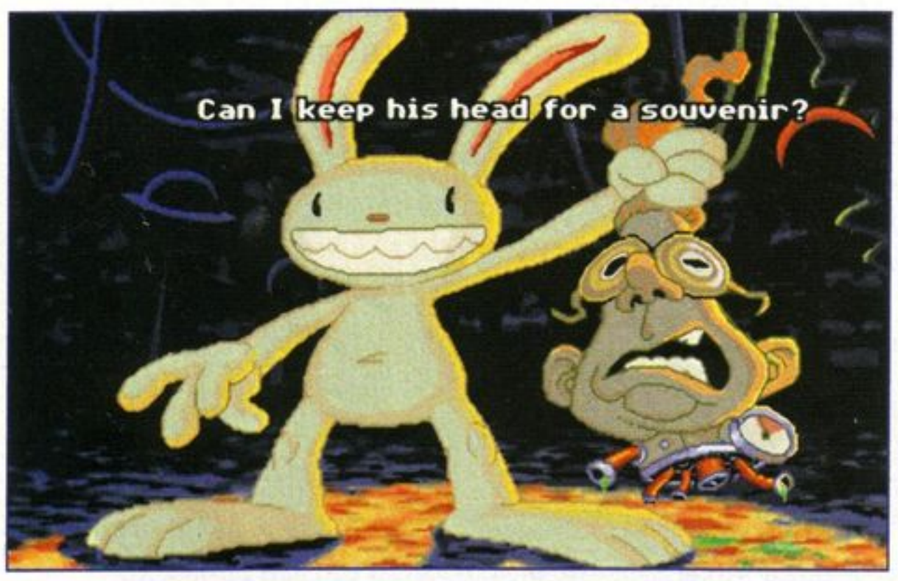
AGI

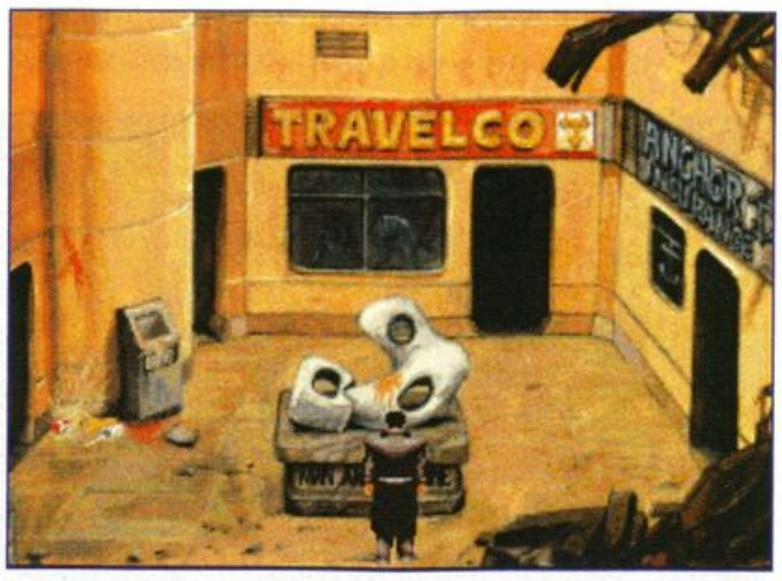
А вот за этими буквами скрывается еще один столп классического квестостроения. Adventure Game Interpreter использовался для создания первых квестов от Sierra On-line. На этом движке вышли первые четыре серии King's Quest, Space Quest 1 и 2, Police Quest 1, Leisure Suit Larry 1. AGI характеризуется текстовым

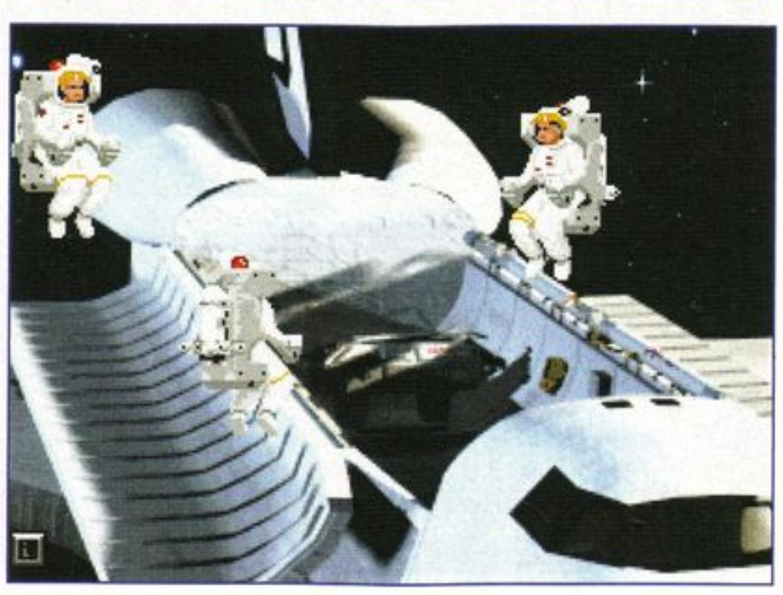
Поддержка разрешения 320x400 (до и после)



Изменения палитры (до и после)







вводом команд, разрешением 160x200 с палитрой в 16 цветов (очень приличная по тем временам картинка, между прочим) и революционной для тех лет возможностью перемещения по трем осям координат.

Работы по возвращению AGI-игр к жизни ведутся сразу в нескольких направлениях. Всем интересующимся стоит заглянуть по адресам http://sarien.sourceforge.net, www.agidev.com/projects/nagi/ и http://samhain.cc.huji.ac.il/agi/studio.html (впрочем, среди ссылок вы сможете найти еще энное количество страниц).

Наибольший интерес вызывает второй из упомянутых адресов, опять же, как самый завершенный проект. Здесь живет New Adventure Game Interpreter (текущая версия 2.06), программа, которая позволит вам запустить любой из вышеупомянутых квестов от Sierra. Практически все проекты, занимающиеся новым воплощением Adventure Game Interpreter, уделяют внимание возможности поддержки более высоких разрешений, расширению палитры до 256 цветов и добавлению поддержки мыши в игровых меню.

Движок AGI замечателен еще и тем, что в свое время он стал основой многочисленных некоммерческих проектов по созданию как самостоятельных игр, так и всевозможных фанфиков на темы сиеровских сюжетов.

SCI

Движком, пришедшим на смену Adventure Game Interpreter, стал SCI. Обычно эту аббревиатуру расшифровывают как SCript Interpreter или Sierra Creative Interpreter. Именно на его более поздних модификациях Sierra On-Line вступила в свое время в эру VGA и point-n-click интерфейса. На SCI создавались Leisure Suit Larry со второго по седьмой, Space Quest с третьего по шестой, King's Quest с четвертого по шестой и четыре серии Quest for Glory. Также многие AGI-игры были в свое время переизданы на SCI.

По адресу http://freesci.linuxgames.com поселилась FreeSCI, программа, позволяющая запускать SCI-игры "первого поколения" (EGA-графика, текстовый ввод команд). Вариант же для более поздних версий движка (новые алгоритмы сжатия данных, VGA, point-n-click) пока что находится на экспериментальной стадии. Вот полный список игр, поддерживаемых FreeSCI:

- Leisure Suit Larry 2;
- Leisure Suit Larry 3;
- Police Quest 2;
- King's Quest 4;
- Quest for Glory 1 / Hero's Quest;
- Space Quest 3;
- Hoyle's Book of Games;
- The Colonel's Bequest;
- Conquest of Camelot;
- Hoyle's Book of Games 2;
- Codename: Iceman.

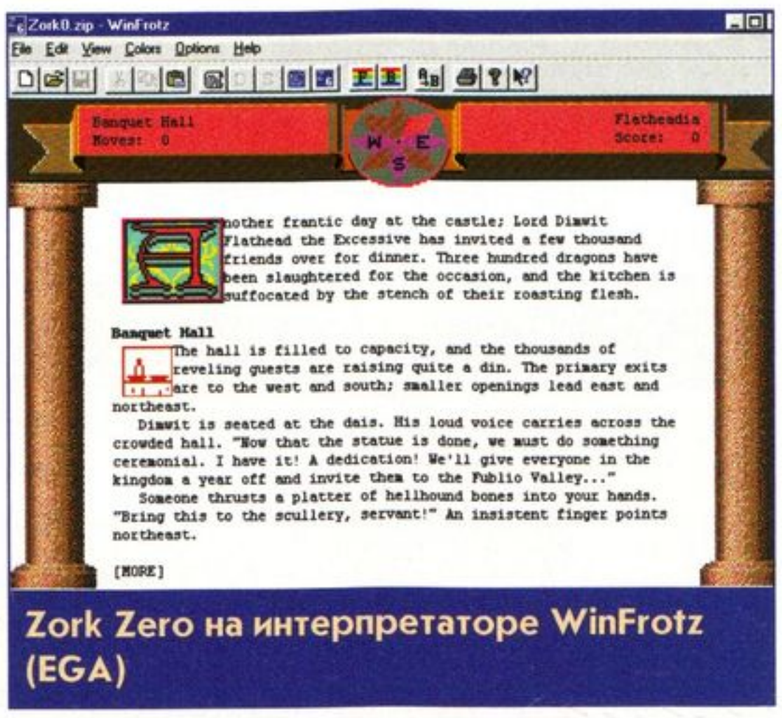
И пусть вас не смущает адрес проекта. Версия для Win32 там тоже есть.

Также не проходите мимо сайта http://agisci.cjb.net. Этот ресурс называется The Ultimate AGI & SCI Web Site, и здесь и вправду можно найти практически все, что касается квестов, созданных в Sierra, включая обширный инструментарий для извлечения игровых ресурсов и создания собственных игр на AGI и SCI.

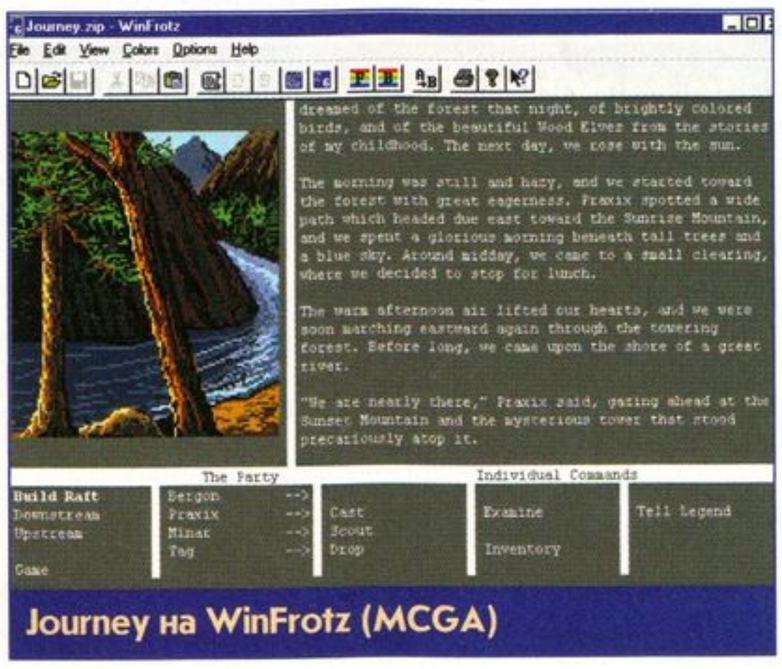
FreeSCI, стандартные и расширенные настройки графики (Quest for Glory 1)

Z-Machine

А вот это игровой движок от Infocom, перечисление соответствующих игр заняло бы слишком много места. Интерпретатор Frotz написан еще в 1995 году для MS-DOS, многократно портирован, в том числе и для Windows 95/NT. Совместим со всеми версиями движка, поддерживает мышь, шрифты различных европейских версий (например, немецкий Zork), все графические режимы, звуковые эффекты. Проживает сразу по нескольким адресам, наиболее сжатую и, вместе с тем, полную информацию со всеми возможными ссылками можно посмотреть на страничке www.geocities.com/SiliconValley/Heights/3222/frotz.html.



Zork Zero на интерпретаторе WinFrotz (EGA)



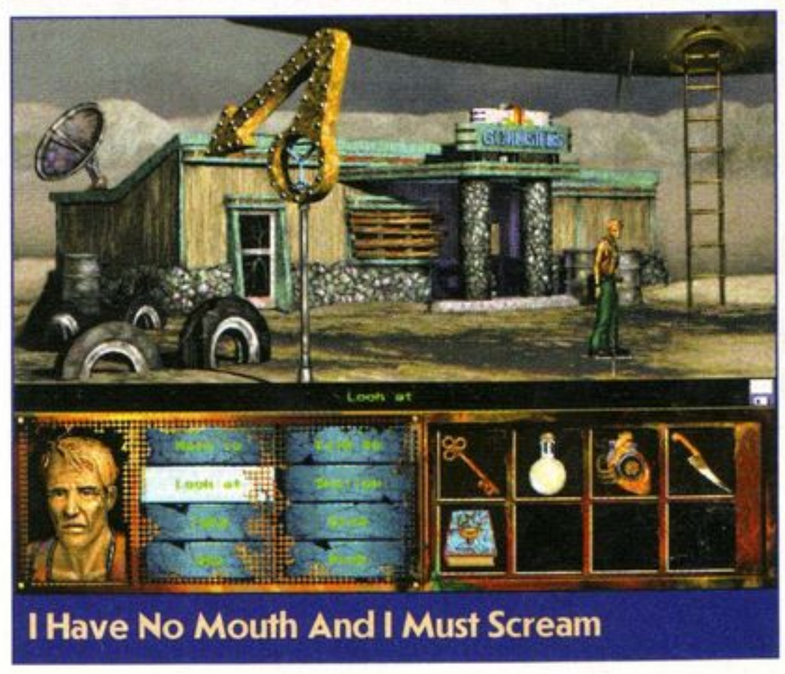
Journey на WinFrotz (MCGA)

SAGA

Проект Reinherit посвящен воскрешению двух игр от Dreamer's Guild, а именно Inherit The Earth и I Have No Mouth And I Must Scream. Увидевшие свет в середине девяностых, эти игры не так широко известны, как творения LucasArts или Sierra, однако являются весьма и весьма качественными представителями жанра. Inherit The Earth - сказочная история, действие которой разворачивается в мире разумных животных, а I Have No Mouth... - одна из самых мрачных и стильных игр из созданных в эстетике киберпанка.

Обе, как ни странно, были сделаны при помощи одного и того же движка, который получил название SAGA. Сейчас Reinherit находится на стадии "альфы", а ознакомиться с прогрессом проекта можно на сайте (пока что, к сожалению, не слишком информативном), получившем прописку на http://sourceforge.net/projects/yarn/.

Inherit The Earth, начало истории



I Have No Mouth And I Must Scream

И другие официальные лица...

Подавляющее большинство интерпретаторов, о которых шла речь выше, создаются в соответствии GPL (General Public License). Это означает, что они не просто подлежат свободному распространению; любому желающему доступен их исходный код и обстоятельная документация разработчиков. В свете этого информация, представленная в статье, мягко говоря, неполная. Впрочем, полной она и быть не может, так как существует масса сайтов, вносящих свою лепту в развитие того или иного проекта, и освещать работу каждого из них - труд утомительный и не очень нужный. Представленных ссылок вам с лихвой хватит для того, чтобы вернуться в "золотой век" графических адвентюр, а если проблема переноса старых игр на новые платформы заинтересует вас всерьез, загляните в разделы ссылок на упомянутых сайтах. Найдете много интересного. **Н**

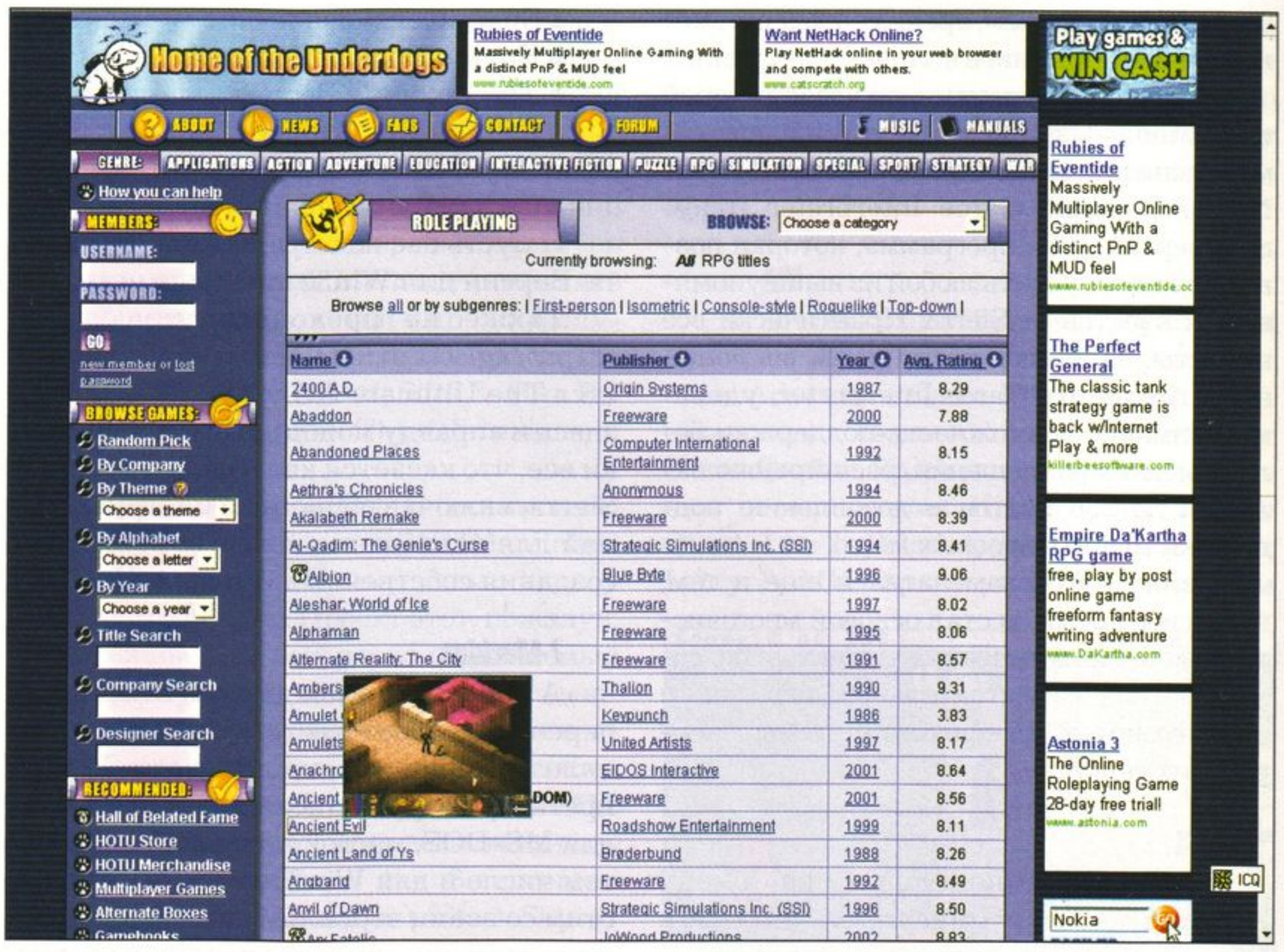
Денис ЩЕЛОЧКОВ

Хранилища легендарных игр

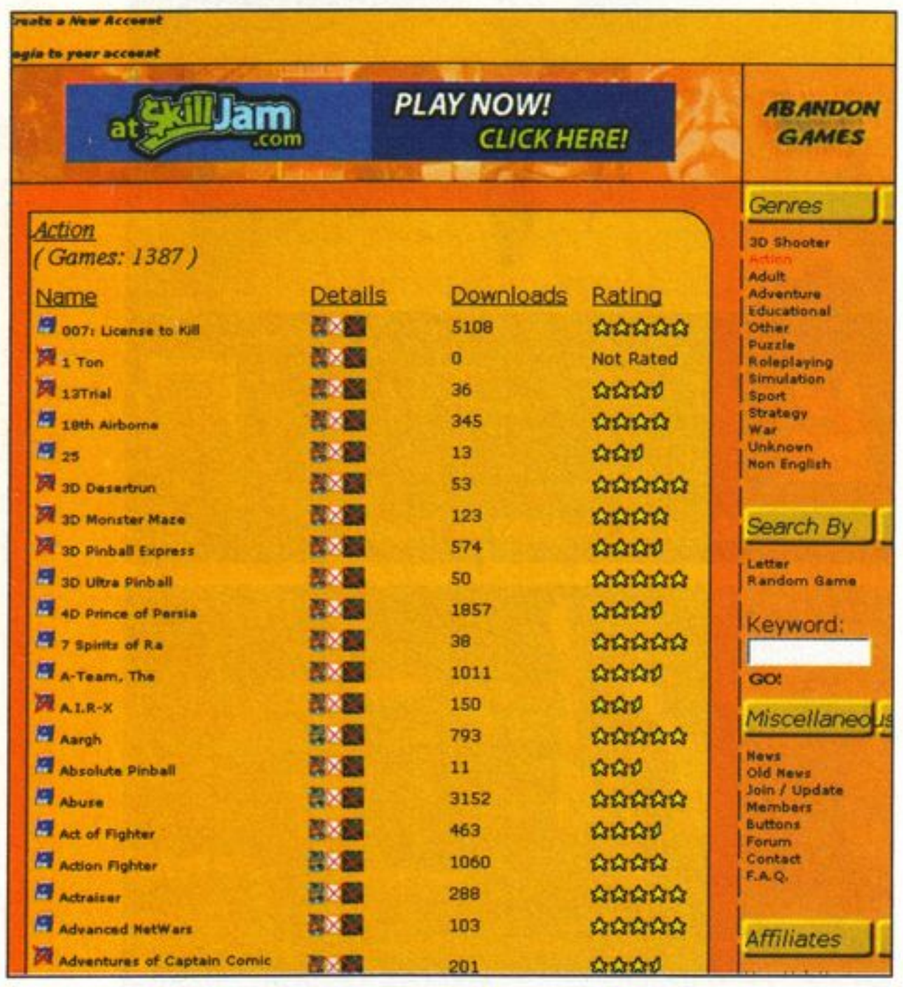
Вы знаете миф о Великом Хранилище Спайса? Запас этот спрятан в глубинах отдаленной планеты. Легенда гласит, что туда удалился Пол Муад Диб и все еще живет там, рядом с этим запасом, поддерживающим его жизнь, выжидает. Мой мажордом не может понять, почему эта легенда тревожит меня.

Френк Герберт. "Бог - император Дюны"

Жил-был геймер, и хранилась у него на винте игрушечка. В ней было пара сотен килобайт, лучшая в мире музыка для PC-спикера и 16 цветов. Вырос геймер, программистом работать устроился, а игрушечку где-то потерял. И захотелось ему молодость вспомнить. Он бы и рад игрушку купить, да нет больше ни студии-разработчика, ни компании-издателя. И отправился он на просторы интернета в поисках сайта, откуда бы эту игрушечку можно было качнуть.



Abandon Games
www.abandongames.com



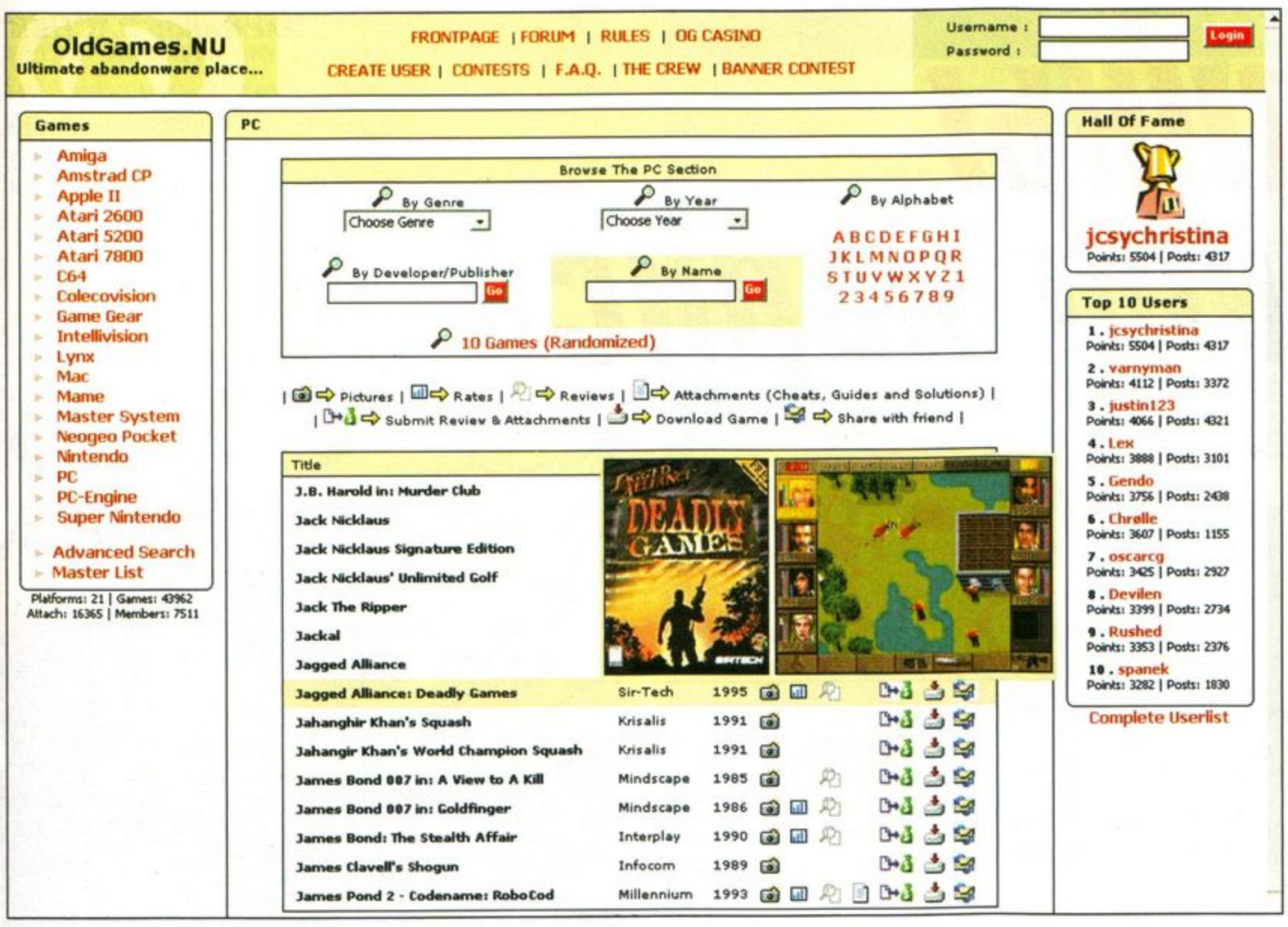
Этот ресурс по праву считается одним из лучших "сайтов-навигаторов", позволяющих за считанные секунды найти ту или иную игру в глобальной паутине. Если вы не помните название игры или просто хотите подобрать что-нибудь "вкусное", то советуем заглянуть в каталог всех доступных игр, где игры тщательно классифицированы по жанрам и имеют рейтинговую систему. Недостатком Abandon Games является отсутствие скриншотов и описаний ко многим играм (5107 штук, если точнее). Зато практически по каждой игре имеется несколько URL-адресов, откуда можно ее скачать.

Home of the Underdogs
www.the-underdogs.org

Home of the Underdogs содержит около 4 тыс. игр с описаниями и скриншотами. Примечателен превосходный дизайн и навигация, которая позволяет отображать игры не только по буквам алфавита, но и по таким критериям, как жанр, год выпуска, разработчик, издатель. Из-за огромного количества посетителей сайт временами пребывает в недоступном состоянии, о чем извещается на главной странице. Еще одним негативным моментом являются правила загрузки файлов. При использовании внешних "менеджеров закачек" (GetRight, Reget, Netvampire, Fresh Download и пр.) в обязательном порядке требуется указать в поле "referrer information" - URL-адрес www.the-underdogs.org/downloadfile.php (в разных программах информация "источника ссылки" имеет различную формулировку и выбирается либо в настройках, либо в свойствах закачки конкретного файла - подробней читайте в разделе FAQ - http://www.the-underdogs.org/faq.php).

Free Oldies
www.freeoldies.com

Сайт содержит большое количество игр, поделенных на жанры, но не имеющих описания, даже краткого. Хотя многое можно понять и по скриншоту (да, именно "скриншоту", поскольку каждая игра представлена всего лишь одной картинкой), но вот отсутствие информации, даже такой, как год выпуска игры, серьезно понижает рейтинг этого ресурса. Free Oldies - из тех сайтов, которые лишь размещают информацию об играх, указывая ссылку на первоисточник (там, откуда вы ее будете качать).



OldGames.NU
www.oldgames.nu

Сайт содержит более 2 тыс. игр с подробным описанием, скриншотами и продуманным поиском по базе данных. Помимо ПК, представлены игры под следующие платформы: Amiga, Amstrad CP, Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, C64, Colecovision, Game Gear, Intellivision, Lynx, Mac, Mame, Master System, Neogeo Pocket, Nintendo, PC, PC-Engine, Super Nintendo. Гигантский минус этого ресурса - невозможность скачивать игры без регистрации и наличия "поинтов", которые получают пользователи по мере общения в форуме (зависит от количества сообщений). Каждый поинт приравнивается к 5 Мб, которые впоследствии можно потратить на скачивание интересующей игры.

P.S. Желаем результативного поиска!

P.P.S. Интересующиеся могут найти методы запуска "забытых шедевров" под современными операционными системами в прошлых номерах журнала.

Н

Мелкие сайты

World of Free Games **www.worldoffreegames.com**

Содержит 461 игру, по всем имеются скриншоты, информация об издателе, разработчике, указан год выпуска игры, размер, требуемая платформа (операционная система).

Bhlegend dot com **www.bhlegend.com**

Приятный дизайн, прямые ссылки на скачиваемые архивы. Содержит 536 игр с подробными обзорами, комментариями, скриншотами и оценкой авторов обзоров по четырем критериям: графика, звук, интерфейс, усредненное значение первых трех оценок.

GameBird.dk **gamebird.dk**

Архивы игр размещены на сервере (всего 654 игр). В качестве описания выступают пользовательские комментарии. Присутствует интерактивная оценочная система и краткая информация по каждой игре (жанр, разработчик, издатель, год).

C:DOS Community **cdos.serveftp.org/std_games.asp**

Содержит более тысячи игр. Есть и краткие обзоры, и скриншоты, и оценка по различным критериям. Удобная навигация. Для доступа к файлам требуется бесплатнаярегистрация.

OldGames-fr.com **www.oldgames-fr.com**

842 игры для различных платформ. Примечательно красочное оформление сайта, а также прямые линки на файлы и быстрая закачка.

DOS Games с самого начала! **www.dosgames.ru**

Русскоязычный ресурс, содержащий лучшие DOS-игры. Описание, скриншоты, "прямая" загрузка с сайта.

ADBG **agdb.net.ru**

Этот сайт содержит краткие русскоязычные описания и ссылки на игры, ведущие за бугор. Полезен будет для тех, кто совсем не шарит в английском языке.

C:\OLDGAMES **oldgames.zp.ua**

Оригинальный украинский ресурс, выполненный в стиле файлового менеджера Norton Commander. Игры не хостит, содержит только ссылки на зарубежные источники.

www.alfatravel.ru
Альфа Трэвел
-Египет
-Турция
-Испания
-Греция
-Хорватия
-Кипр

Александр ВАСНЕВ

Бригантины поднимают паруса

Но покой он вечный
Лишь в земле обрел
Эпитафия на могиле Г.Моргана

С тех пор как первые утлые суденышки, созданные человеком в далекие-предалекие времена, вышли в плавание, сразу же появились смекалистые люди, которым пришла в голову мысль использовать сей способ передвижения для экспроприации частной и государственной собственности. Первые документально подтвержденные пиратские нападения были совершены еще во II тысячелетии до н.э. и, что характерно, совершаются до сих пор. Сами понимаете, одиноко плывущий корабль так же беззащитен, как путник в пустыне. И поэтому смело можно утверждать, что пиратство было, есть и будет, во всяком случае, пока будут существовать корабли.

В истории человечества встречались периоды, когда большинство великих событий было связано с морем (ярчайший пример - Эпоха Великих Географических Открытий). В такие периоды пиратство тоже переживало расцвет, трансформируясь из беспорядочных набегов с целью наживы в орудие политической борьбы, когда пираты продолжали нападать с целью все той же наживы, но уже на корабли определенной державы (ну и немножко на остальных). Таким образом, морской разбой превращался из банального преступления в нечто, достойное уважения и даже восхищения. Получившие особого рода поручительства от того или иного государства пираты стали называться каперами. Обладая подобной индульгенцией, они с еще большим азартом бороздили морские просторы. Фрэнсис Дрейк, например, оказался одним из первых европейцев, исследовавших западное побережье Южной и Центральной Америки, правда, особое внимание он уделял регионам, в которых располагались испанские колонии.

Естественно, пиратская тема не могла не отразиться в творчестве писателей той и более поздних эпох (Дефо, Стивенсон, Хаггард, Сабатини, Смоллет). Причем существенно больше внимания было уделено пиратам Карибского бассейна, хотя немало морских разбойников делало свое черное дело в других частях земного шара (например, Эвери, Ингланд, Сюркуф наводили шорох на просторах Индийского океана).

Интерес беллетристов к Карибам вполне понятен и может быть объяснен как минимум двумя причинами. Во-первых, уникальностью региона. В течение достаточно продолжительного периода практически все жители Антильских островов, побережья Мексиканского залива и Южной и Центральной Америки делились на две категории: на тех, кто грабил, и тех, кого грабили (и иногда они менялись ролями). Во-вторых, у пиратства оказался свой Гомер, Нестор - называйте, как хотите. Речь идет о молодом французском хирурге по имени Александр Оливье Эксмелин (по другой версии - Эксквемелин). Последний был выслан со своей исторической родины из-за "неправильного" протестанского вероисповедания. Отработав один год на плантациях Тортуги, Эксмелин поступил хирургом на корабль Мигеля Баска, известного в те времена корсара и, по счастливой случайности, решил фиксировать свои приключения в дневнике. Этот самый дневник, изданный и неоднократно переизданный во многих странах, является одним из основных источников информации о нравах, обычаях и событиях того времени.

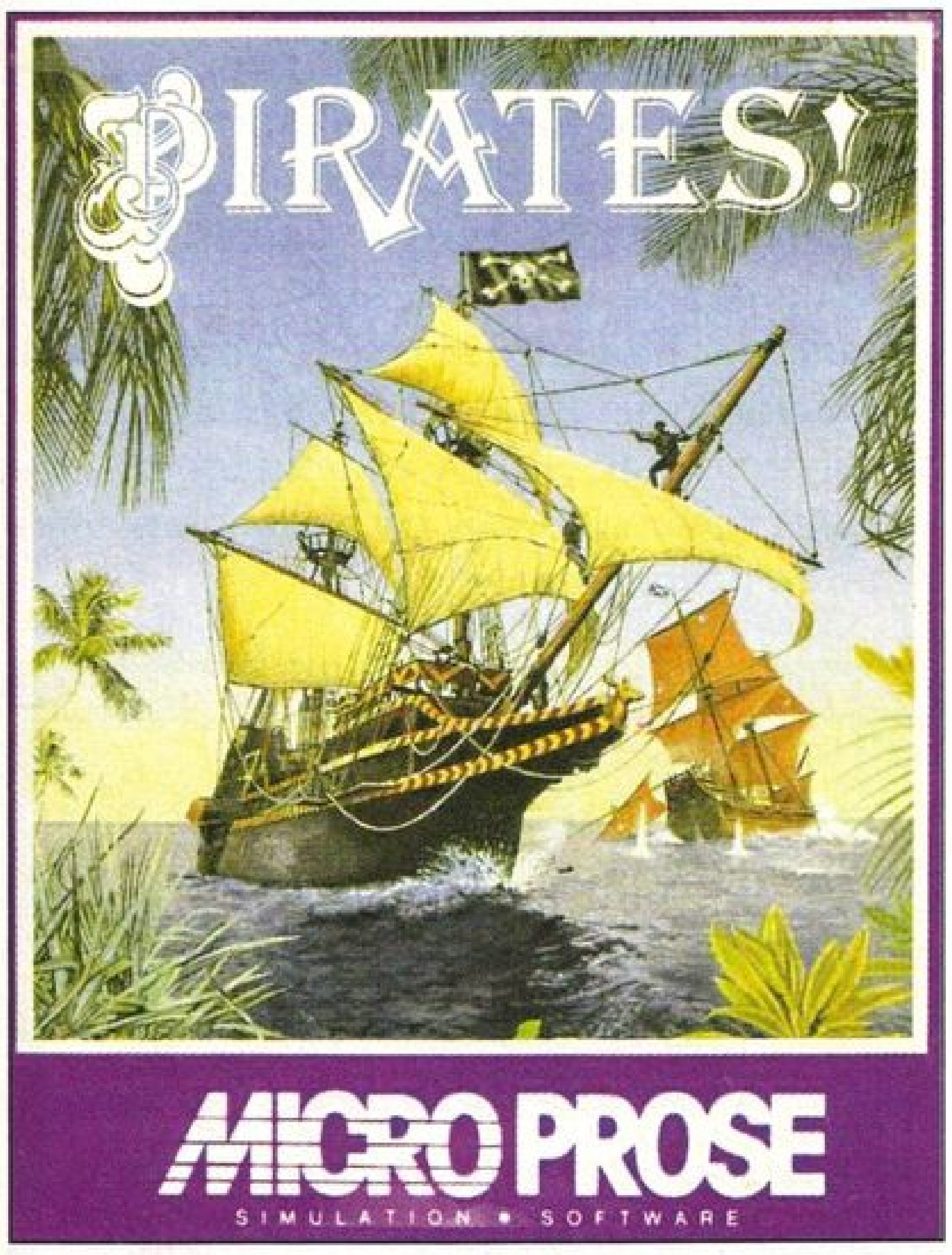
Не оказалась забытой флибустьерская фишка и в эпоху кинематографа. Но тема словно несла печать проклятия: затраты на производство выпущенного в 1982 году фильма "Пираты" режиссера Романа Полански составили $40 млн., а сборы в кинотеатрах и от продаж кассет - всего лишь $1.5 млн.; появившийся в прокате десять лет спустя "Остров Головорезов" вообще оказался лебединой песней компании Carolco, которая не пережила отрицательного баланса в $80 млн.

В области компьютерных игр ситуация сложилась несколько удачнее. Правда, чтобы пересчитать выпущенные в двадцатом веке игры про "одноглазых и

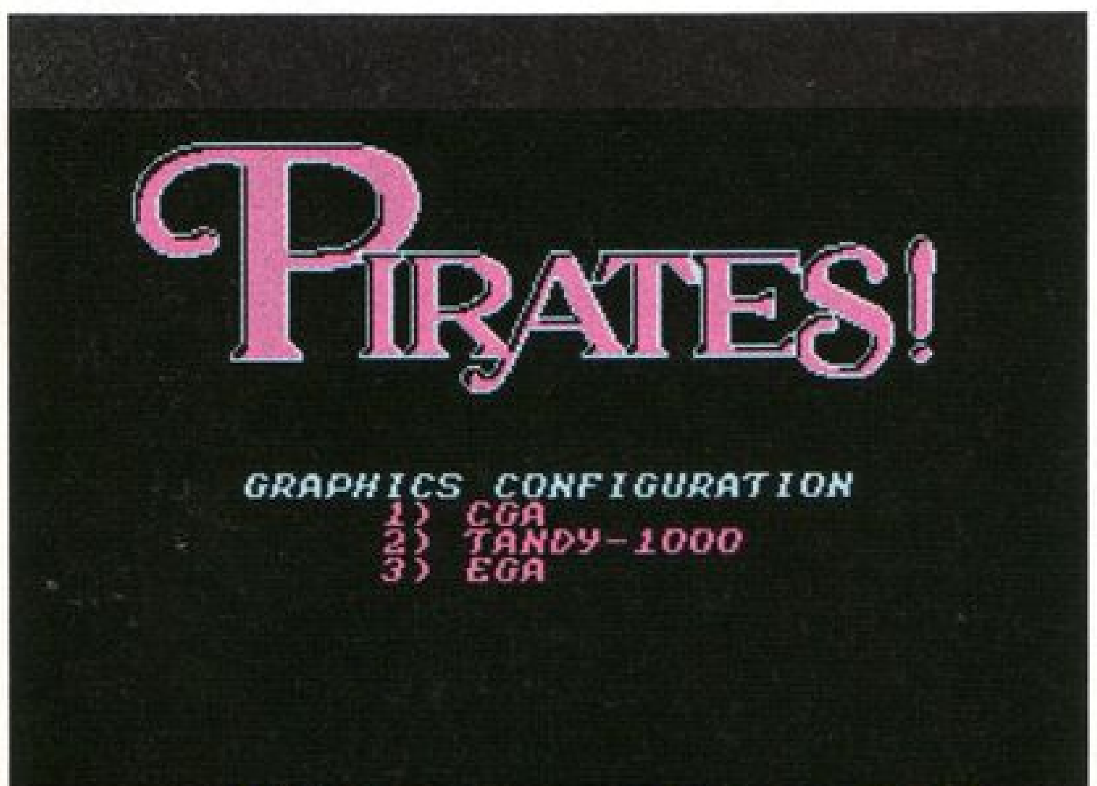
одноногих, вооруженных и очень опасных", достаточно пальцев одной руки, ну, максимум двух рук (смотря, какие игры считать пиратскими).

Pirates! (1987), Pirates! Gold (1994)

Созданная на заре игростроения прижизненным классиком и гуру Сидом Мейером, игра Pirates! сразу очень высоко выставила планку качества, тем самым, возможно, испортила жизнь всем последующим разработчикам проектов на морскую тематику. Все игры про пиратов в дальнейшем сравнивались исключительно с детищем Мейера.

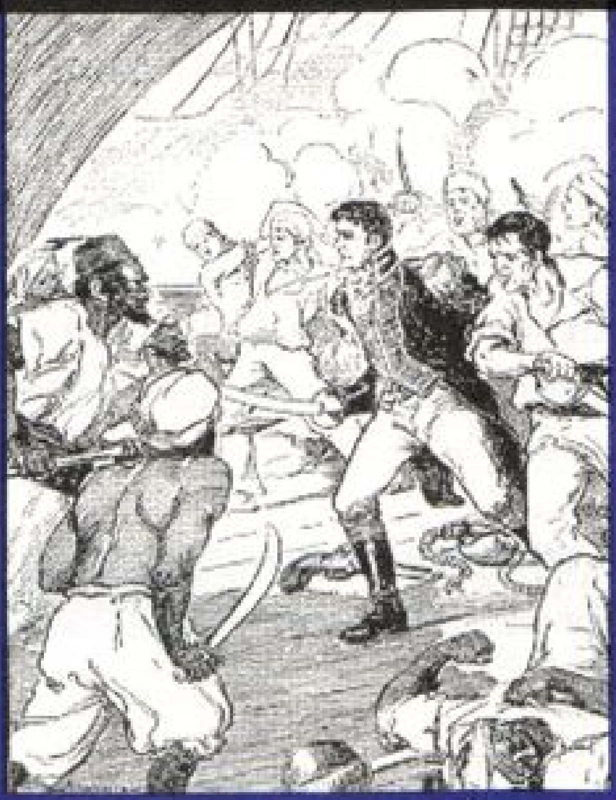


Pirates! оказалась не только потрясающей игрой, но и, в какой-то степени, учебником по истории и географии Карибского региона. Игроку предлагалось на выбор два возможных варианта игры: карьера или командование какой-либо знаменитой пиратской экспедицией (набег Моргана на Панаму, нападение Олонэ и Баска на Маракаибо и т.д.) с целью повторить, а по возможности и превзойти успех какой-либо исторической личности в указанном месте и времени. Режим же карьеры предлагал компьютерному корсару проследить историю буканьерства, начиная с 1560 г., когда на Малых Антильских островах были основаны первые поселения англичан и французов, а господство Испании в данном регионе было несомненным, до 1680 г., когда на карибском театре военных действий образовалось три примерно равных по силам конкурента - Англия, Франция, Испания, плюс обладавшая существенно меньшим влиянием Голландия.



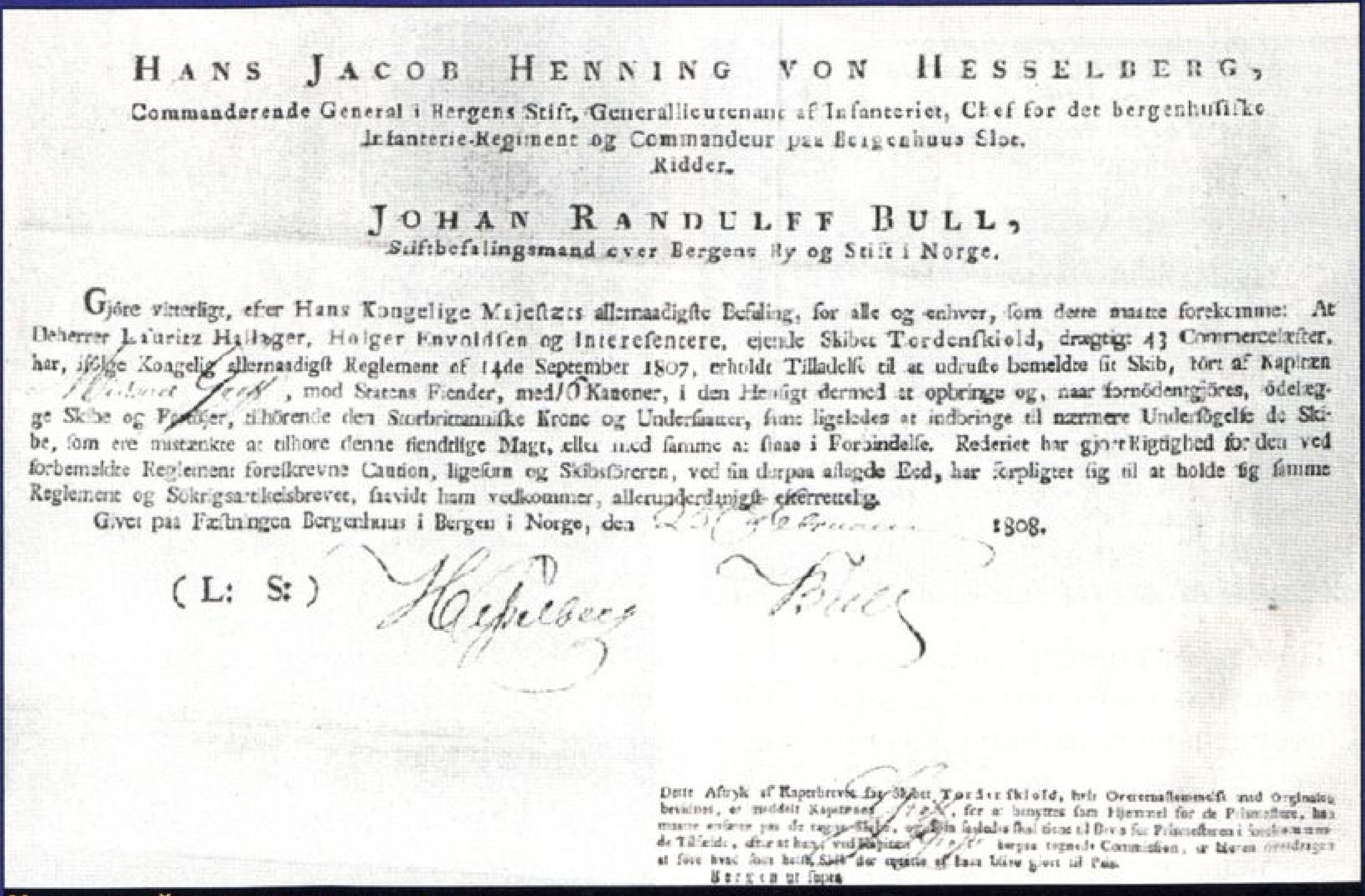
Pirates! Мы помним, как все начиналось...

Терминология



Пират - морской разбойник, действующий на свой страх и риск. Пиратство в чистом виде было распространено во времена древнего мира (Древняя Греция, Древний Рим), в то время пираты образовывали сообщества для совместных нападений на торговые суда. Пиратов часто различают по региону базирования. Примером могут быть киликийские пираты, обосновавшиеся в Киликии, южном побережье Малой Азии (современная Турция).

Корсар или приватир - частное лицо, получившее каперское свидетельство (Letter of Marque), позволявшее ему захватывать торговые корабли определенной державы во время войны, что не мешало корсарам время от времени атаковать нейтральные и даже союзные суда. По условиям каперского свидетельства, часть добычи должна была поступать в пользу державы, выдавшей патент. Большинство разбойников Ост- и Вест-Индии были корсарами. Практика выдачи каперских свидетельств была прекращена в середине XIX века.



HANS JACOB HENNING VON HESSELBERG,
Commanderende General i Bergens Stift, Generallieutenant af Infanteriet, Chef for det bergenhusiske Infanterie-Regiment og Commandeur paa Bergenhuus Slot. Ridder.

JOHAN RANDULFF BULL,
Stiftbefalingsmand over Bergens By og Stift i Norge.

Gjøre vitterligt, efter Hans Kongelige Majestæts allernaadigste Befaling, for alle og enhver, som dette maatte forekomme: At Deherrer Lauritz Hallager, Holger Envoldsen og Interesentere, ejende Skibet Tordenskiold, drægtig 43 Commercelæster, har, ifølge Kongelig allernaadigst Reglement af 14de September 1807, erholdt Tilladelse til at udruste bemeldte sit Skib, ført af Kapitain ..., mod Statens Fiender, med 10 Kanoner, i den Hensigt dermed at opbringe og, naar fornødentgjøres, ødelægge Skibe og Fartøjer, tilhørende den Storbritanniske Krone og Undersaatter, samt ligeledes at indbringe til nærmere Undersøgelse de Skibe, som ere mistænkte at tilhøre denne fiendtlige Magt, eller med samme at staae i Forbindelse. Rederiet har gjort Rigtighed for den ved forbemeldte Reglement foreskrevne Caution, ligesom og Skibsføreren, ved sin derpaa aflagde Eed, har forpligtet sig til at holde sig samme Reglement og Søkrigsartikelsbrevet, saavidt ham vedkommer, allerunderdanigst efterrettelig.
Givet paa Fæstningen Bergenhuus i Bergen i Norge, den ... 1808.

(L: S:) Hesselberg Bull

Каперский патент, как он есть

Флибустьер - корсар или пират, орудовавший в Карибском море.

Буканьер - изначально это слово не имело ничего общего с пиратством. Буканом называли мясо всякой дикой скотины, приготовленное особым образом. Соответственно, буканьеры - люди, занимавшиеся заготовкой данного продукта. Больше всего буканьеров было на Эспаньоле (Гаити). Когда бизнес у буканьеров складывался не лучшим образом, они пополняли команды пиратских кораблей.

Историческая справка

Папа Александр VI, в миру известный как Родриго Борджиа

Столь слабые позиции Англии и Франции в начальных сценариях (1560-1630) объясняются тем, что в соответствии с принятой в 1493 году папой Александром VI специальной буллой был произведен раздел колониальных земель. Так все земли к западу от островов Зеленого мыса (Америка) были признаны владениями Испании, а к востоку (Африка, Азия) - Португалии (ну, не знал тогда папа, что Земля круглая). Поэтому основание любых поселений в Америке (особенно в богатых золотом Южной и Центральной Америке) приравнивалось Испанией к объявлению войны. Вот почему одним ясным утром весны 1630 года обитатели полулегального англо-французского поселения на острове Сент-Кристофер разглядели на горизонте пожаловавшую к ним с явно недружественными намерениями испанскую армаду в составе 49 кораблей (в том числе - 35 галеонов). Поселенцам был предложен ультиматум: освобождение жилплощади в недельный срок или... Тогда Испания победила, но слишком лакомый кусок она отхватила в Южной Америке, и экспансию английских и французских корсаров на Карибы было уже не остановить.

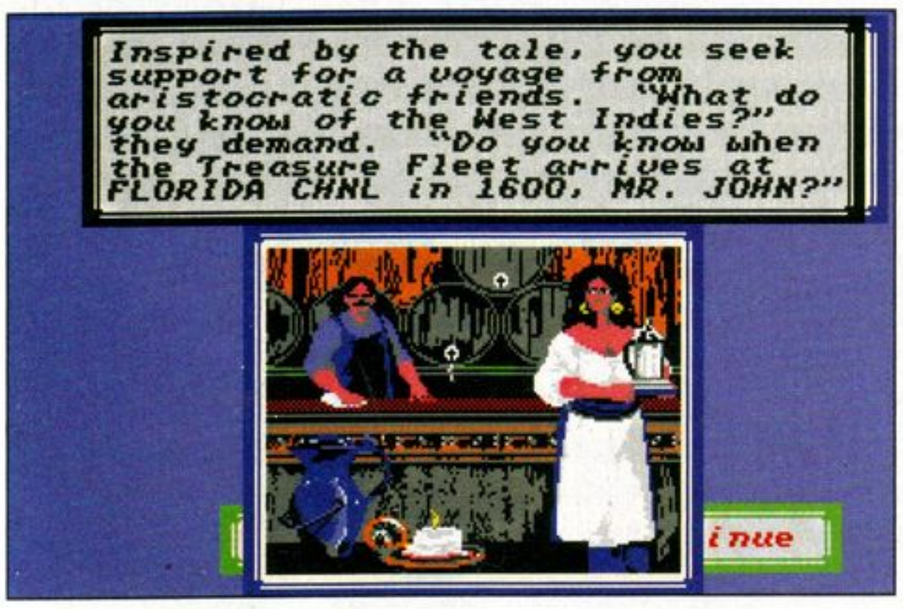
Помимо выбора временного периода и, соответственно, своей национальной принадлежности, игрок должен был выбрать уровень сложности игры, который, в свою очередь, определял не только собственно сложность, но и долю капитана при дележе добычи.

Сам процесс покорения Карибского моря начинался в одном из дружественных городов. В наличии - корабль (от шлюпа до боевого галеона, все зависело от выбранного типа игры), команда, какое-то количество золота и полный сундук честолюбивых замыслов.

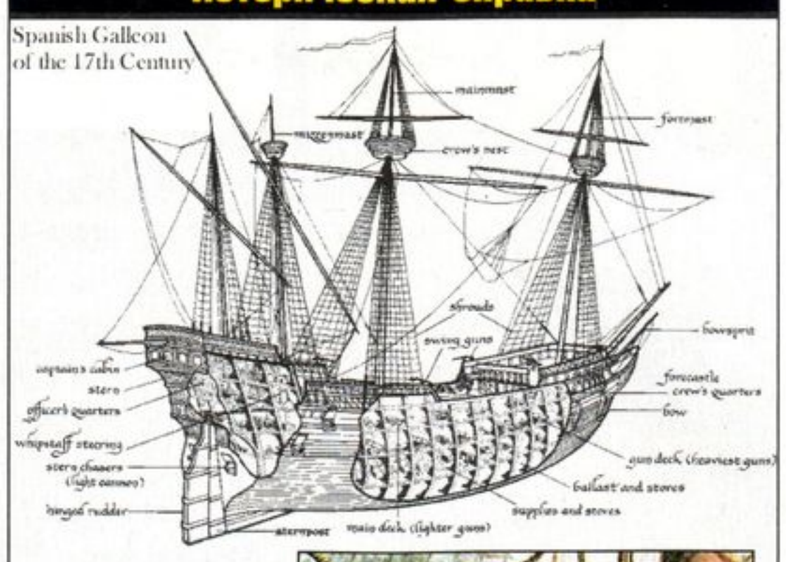
Города были представлены в виде статичных экранов, позволяющих посетить магазин (покупка и продажа товара), таверну (наем команды, сплетни, приобретение карт с обозначенными на них сокровищами, встречи с полезными NPC), банк (раздел добычи), верфь (ремонт и продажа кораблей), губернатор (раздача слонов и квестов, женитьба).

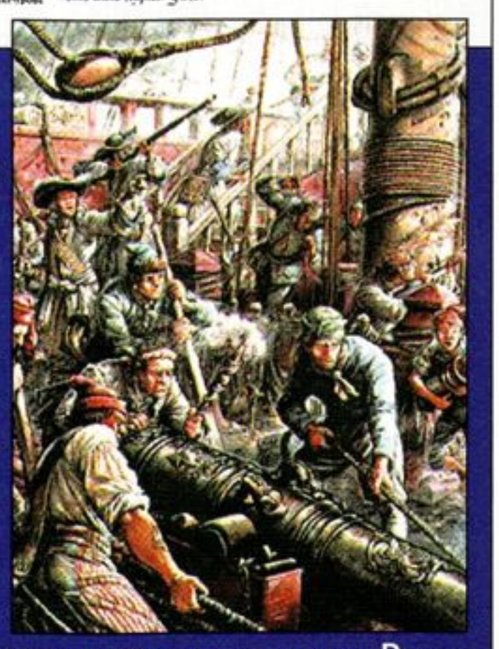
Pirates! У матросов нет вопросов!

Посетив вышеперечисленные достопримечательности колониального города, новоиспеченный капитан отправлялся в плавание за деньгами, славой и неприятностями. Все это поджидало его как на море, так и на суше. Во время плавания по Карибам капитан регулярно получал сообщения о появлении на горизонте кораблей. В таких ситуациях можно было отказаться от встречи или же поинтересоваться, что это за фрукт такой здесь плавает. Далее игрок узнавал национальную принадлежность, а затем и тип корабля, после чего мог принять решение об атаке (интересно, что на любой стадии опознания неизвестного корабля можно было попытаться ретироваться, но такой маневр не всегда удавался, ибо корабль игрока тоже являлся мишенью переменной степени привлекательности). Бои проходили один на один в реалтаймовом режиме. Решающим аргументом являлись маневренность и скорость, орудийная мощь корабля особого значения не имела. На нижних уровнях сложности пинасой можно было элементарно захватить галеон, просто приходилось очень четко маневрировать. Финалом большинства схваток становился абордаж, при котором главному герою выпадала честь схватиться с капитаном. Одним из параметров победы выступало соотношение сил команд, если экипаж погибал полностью, то бой всегда считался проигранным.



Историческая справка





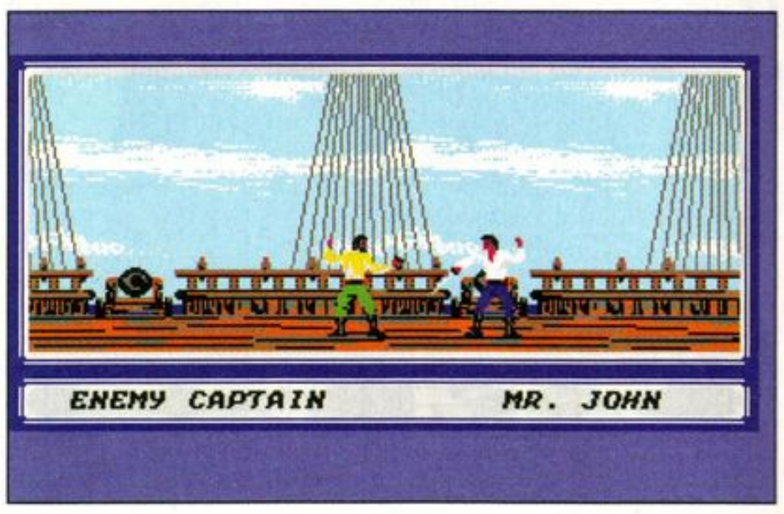
В реальной жизни схватки корсаров с испанцами частенько происходили без артиллерийской увертюры, так как пираты не ставили пушки на небольшие суда, полагаясь на их маневренность и скорость. Вместо пушек старались набрать в команду как можно больше людей, чтобы иметь преимущество при абордаже. В свою очередь испанские капитаны иногда не ставили пушки на галеоны, чтобы использовать освободившееся место для нелегального провоза дополнительного груза и пассажиров.

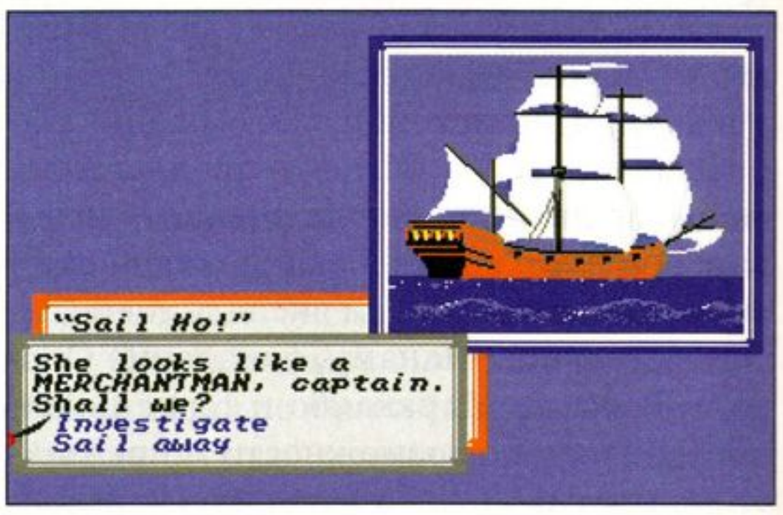
Поплавав вволю по теплому Карибскому морю, можно было в любой момент пристать практически к любой точке побережья. На суше позволялось заниматься такими делами, как поиском сокровищ, спасением родственников, маршем до ближайшего города по пересеченной местности. Кстати, штурм этих самых городов мог протекать по двум сценариям. Во время атаки с моря, лавируя в акватории атакуемого порта, игрок мог пострелять по городу, тем самым уменьшая количество его защитников. Заканчивалась атака высадкой десанта и дуэлью с комендантом города. Во время сухопутного варианта требовалось разгромить отряды защитников, высылаемые из города навстречу атакующим. Потом опять-таки следовала дуэль с комендантом.

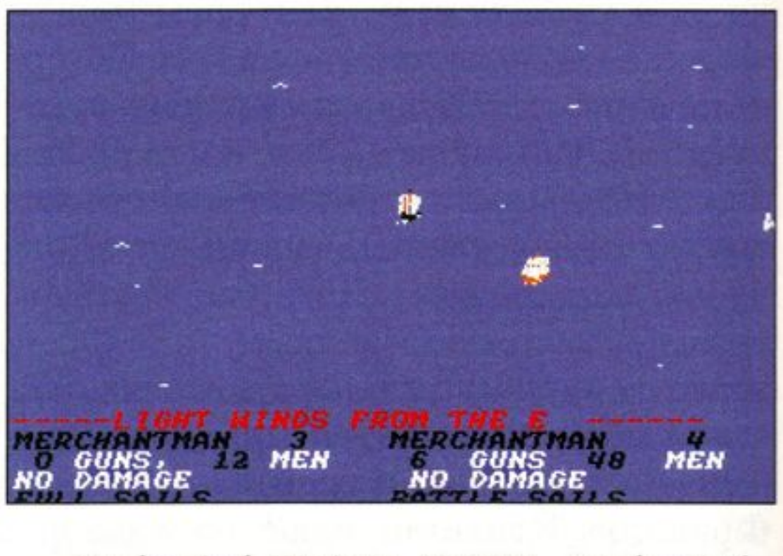
В результате всех приключений главный герой получал в награду от лояльных губернаторов звания, титулы, землю и даже руку любимой дочери/племянницы. Необходимо отметить, что игра боролась с манчкинством. Так, благодаря динамически ухудшающемуся здоровью героя, карьера пирата была ограничена 5-7 годами активной деятельности, к тому же каждые полгода-год приходилось устраивать раздел добычи с целью поднятия морали коллектива. После этого у игрока оставался только флагман (число кораблей в эскадре могло достигать 8) и остатки его братвой и в меру опохмелившейся команды. Прожив таким образом в течение уже упоминавшихся 5-7 лет, капитан должен был уходить на покой, при этом игра подсчитывала финансовые активы персонажа, его владения, чины и звания, семейное положение и выдавала вердикт относительно достигнутого героем общественного положения.

Одной из фич игры была возможность назначать губернатора в захваченных портах. Некоторое удивление вызывало количество родственников капитана, которые поголовно находились в испанском плену. Зато актуальные причины для квестов не переводились.

Популярность игры была просто сногсшибательной, чем, наверное, и объясняется выход в 1994 году Pirates! Gold. Это были те же Pirates!, но со значительно улучшенной SVGA-графикой, позволившей завоевать благосклонность очередного поколения игроков.



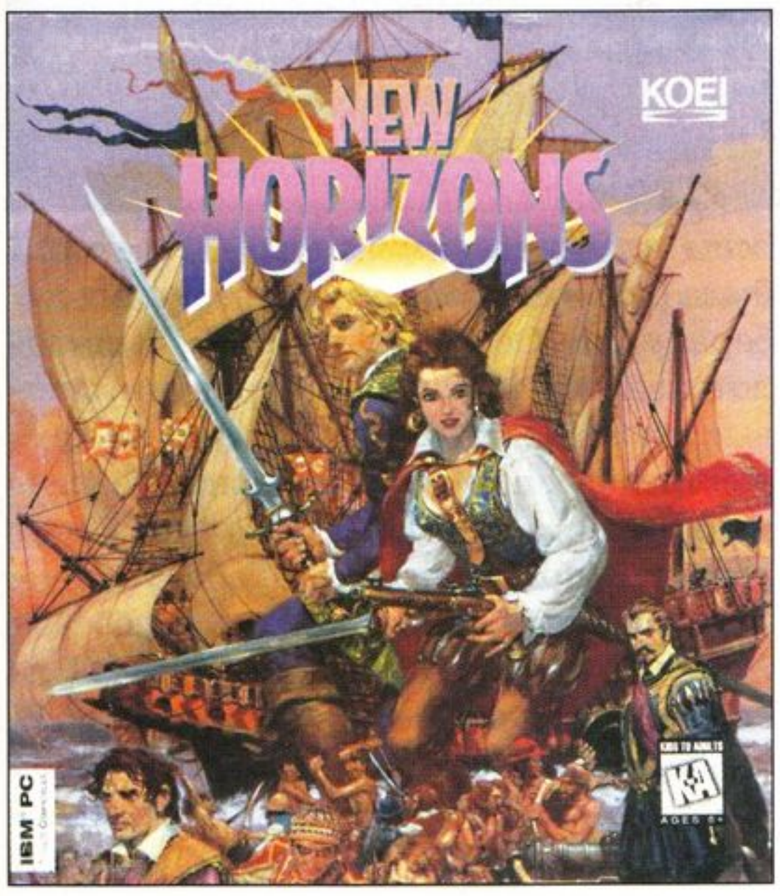




Uncharted Waters (1990), Uncharted Waters 2: New Horizons (1994)

Появившись вслед за Pirates!, японские игры Uncharted Waters, Uncharted Waters 2: New Horizons составили шедеврам Сида Мейера достойную конкуренцию. Преимуществом обеих серий UW являлось то, что изначально морской разбой там выполнен как всего лишь один из альтернативных способов утверждения в игровом мире. Ведь там можно было спокойно обойтись и без кровопролития: заниматься торговлей, географическими исследованиями, поиском сокровищ. Соответственно, и герой

теперь мог быть торговцем, пиратом или путешественником. Во второй части игры шести героям шести различных государств (Англии, Франции, Испании, Португалии, Италии и Турции) изначально приписана та или иная роль. Например, Catalina Erantzo - испанский пират, Joao Franco - португальский исследователь (он также приходится сыном главному герою первой части игры, который стал влиятельным человеком у себя на родине). Выбор на любой вкус. Прописанные изначально роли, кстати, не ограничивали свободу игрока, ибо конечный путь карьеры оставался только за ним.



Но уникальность серии была обусловлена не только и не столько наличием различных способов укрепления финансового состояния и самоутверждения в игровом мире, сколько масштабами этого самого мира: если первая игра была посвящена открытию Нового Света, то вторая предполагала исследование практически всего земного шара.

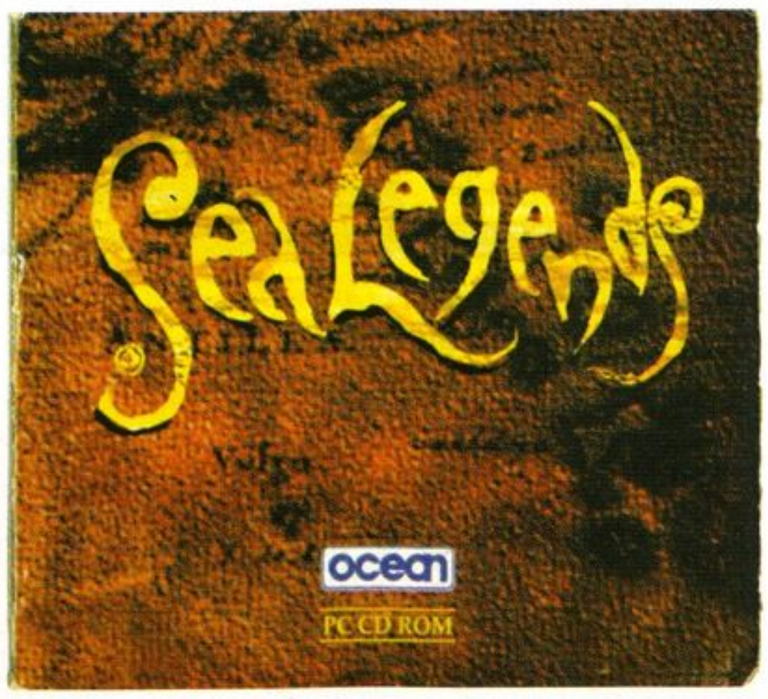
Отличительными особенностями серии стали: возможность распределять задания матросам (то есть столько-то человек управляют парусами, столько-то осматривают горизонт в поисках гипотетической цели, столько-то принимают участие в битве), большой выбор холодного оружия при абордаже (от рапиры до катаны), необычная походовая карточная система рукопашной схватки с рядом защитных и атакующих приемов различных уровней.

Историческая справка

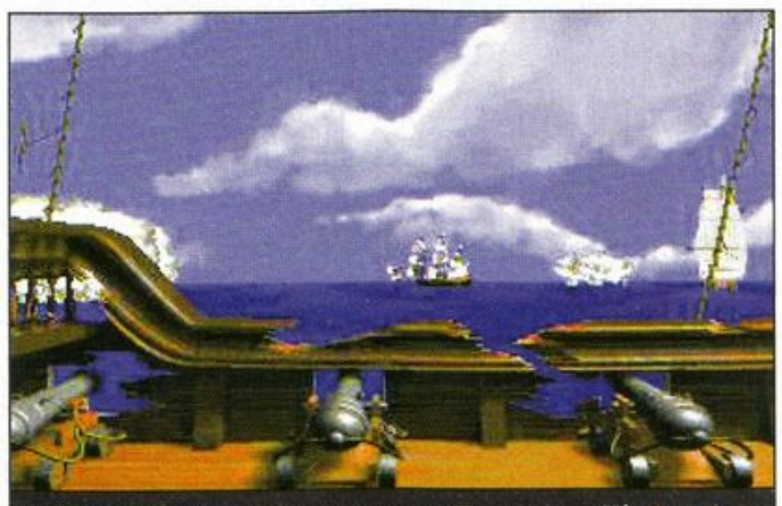
Один из наиболее интересных эпизодов, связанных с пиратством, произошел не в Карибском море, а у побережья Африки на острове Мадагаскар. В начале XVIII века два пирата (бывший морской офицер Миссон и монах-доминиканец Караччиоли) основали республику Либерталия. Данное государственное образование являлось своеобразным прообразом коммуны. Основатели республики выступали против работорговли, проповедовали всеобщее равенство и видели в деньгах первопричину всех зол. Правда, они считали, что на начальном этапе деньги и морской разбой необходимы для становления их государства. Просуществовала Либерталия по разным оценкам от пяти до десяти лет.

Sea Legends ("Морские Легенды", 1995)

"Не ломать то, что не сломано" и "Эволюция эффективнее революции" - эти лозунги висели, наверное, в офисе разработчика "Морских Легенд", российской компании NMG. Действительно, зачем изобретать велосипед, если его уже изобрел Sid Meier! В итоге появившаяся в 1995 году игра сочетала в себе лучшие качества Pirates! с рядом успешных находок и решений, которые сделали игру одним из лучших произведений пиратского жанра.



Главным новшеством стали трехмерные морские баталии на воксельном движке, что в 1995 году было технологическим прорывом.



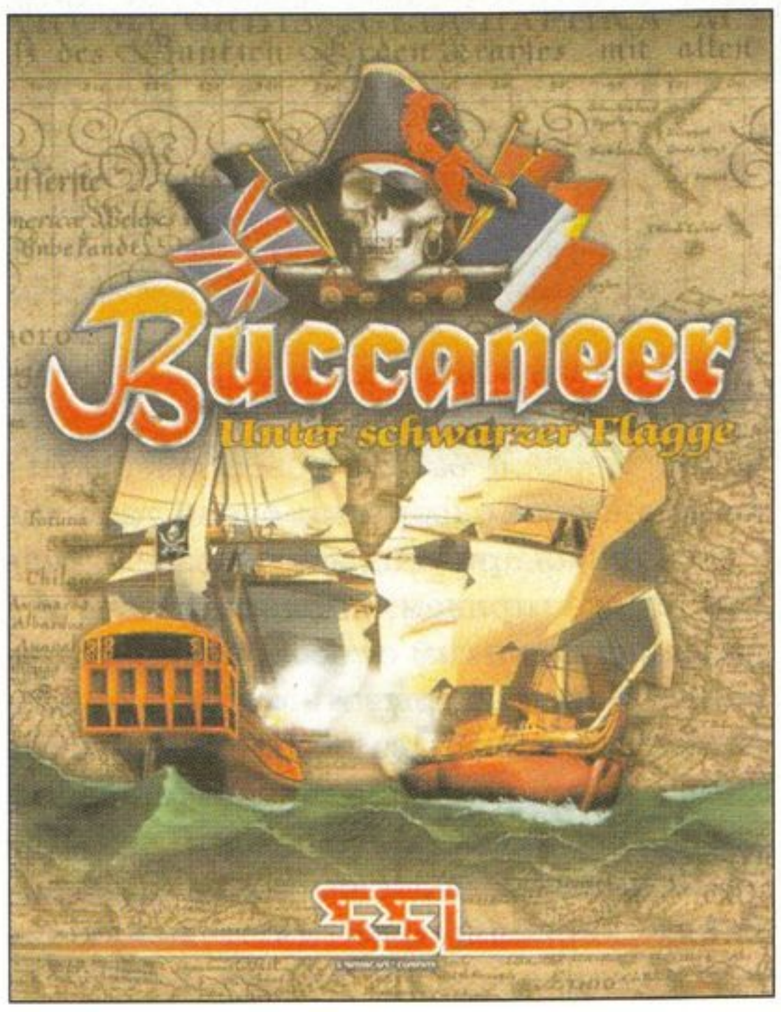
Sea Legends ("Морские Легенды") А теперь начинайте мочить козлов! (с) Ст. о/у Goblin

А еще у игры был толковый сюжет. Главным героем стал не какой-то гипотетический пират без роду без племени, а вполне определенный молодой дворянин по имени Ричард Грэй, который прибывает на Барбадос в эпоху расцвета корсарства в регионе и получает первую боевую задачу от своего дядюшки - местного губернатора. Сию миссию в силу обстоятельств в виде подвернувшегося не к месту испанского флота главный герой с успехом проваливает и в результате оказывается один-одинешенек, да еще и без корабля, и без денег. Правда, тут же появляется некий добрый дядя в лице губернатора Порт-Рояля, который спонсирует молодое дарование. Дальнейшие похождения Ричарда Серого развиваются в рамках придуманного разработчиками сценария, что, в общем-то, не мешает герою заниматься незапланированной авторами самодеятельностью.

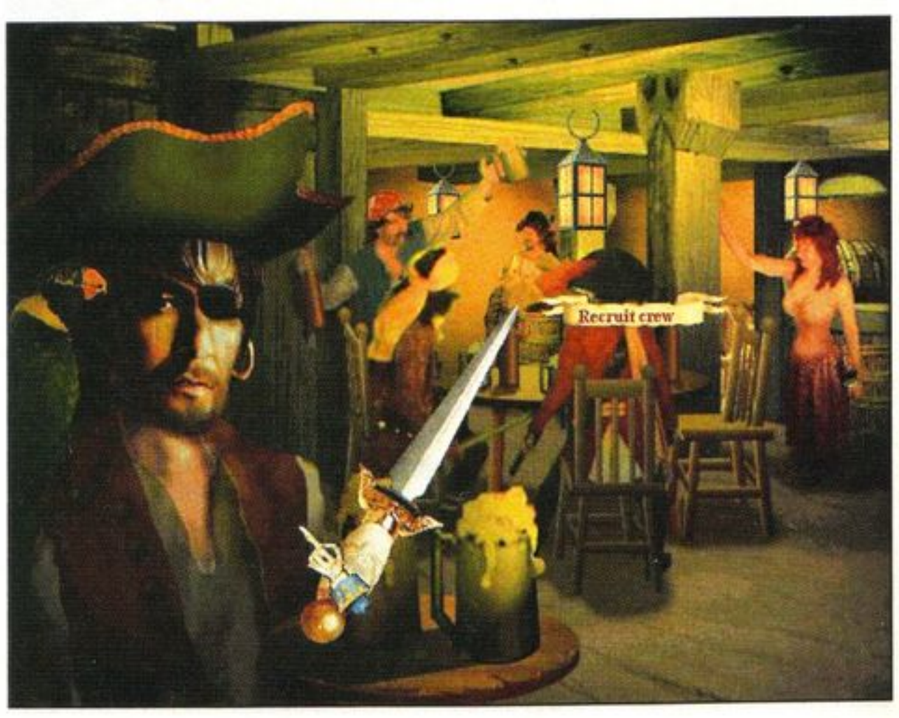
Помимо этих двух основных изменений, в игре была расширена возможность торговли вследствие большего, нежели в Pirates!, количества товаров. Ну, и можно вспомнить то, что в типовом карибском городе теперь появилась церковь, обеспечивающая возможность сохранения игры.

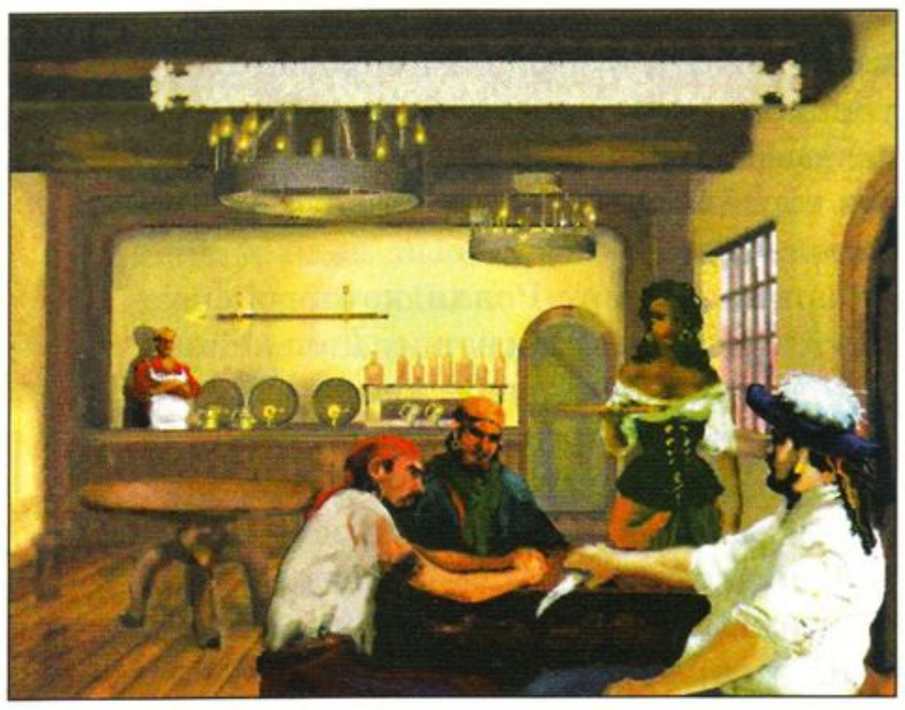
Таким образом, в лице "Морских Легенд" пиратские игры достигли очередного пика, после которого последовал очередной же шестилетний застой.

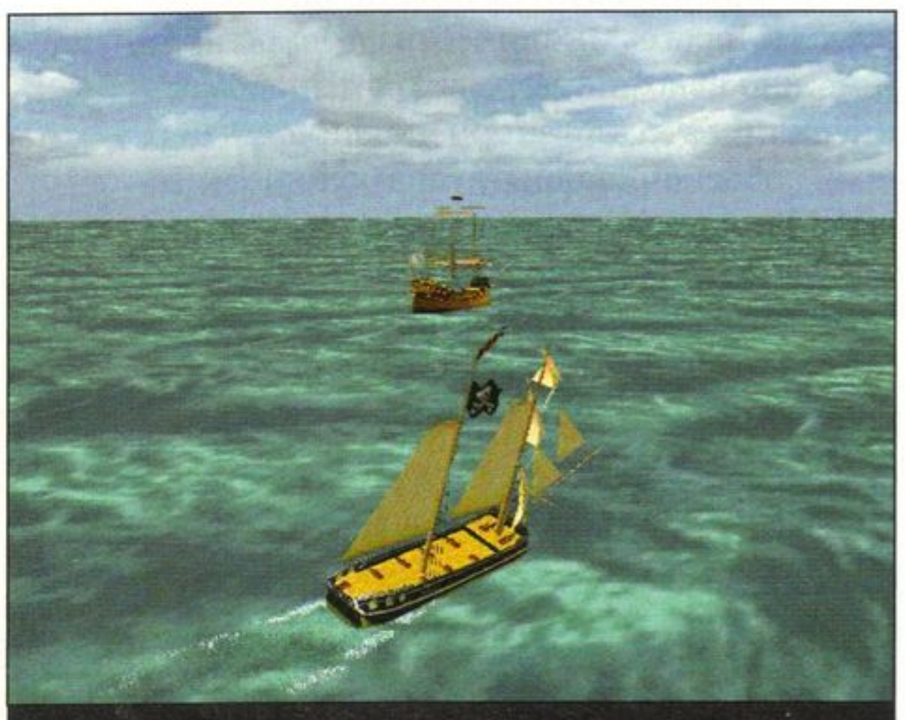
Buccaneer (1997)



Разрабатывая данную игру, компания Divide by Zero Software, видимо, решила скрестить все лучшее, что было создано разработчиками предшествующих хитов. Одних намерений оказалось недостаточно, в результате на рынок был выброшен сырой продукт. Единственное, что в нем заслуживало внимания, - графика, поддерживающая первые 3D-ускорители, что позволило перейти при изображении морских баталий на каче-







Buccaneer Вот она первозданная мощь 3D-ускорителей

ственно новый визуальный уровень.

Помимо картинки, игре похвастать нечем: морские баталии были очень легки, сражения с фортами очень тяжелы. Рукопашная проходила вообще без участия игрока, причем компьютер явно играл в поддавки сам с собой, позволяя команде героя выигрывать буквально безнадежные битвы. Это вкупе с тем, что 16-типушечный корабль главного героя был полностью боеспособным при команде 20-30 человек, позволяло думать: в команду корабля принимают исключительно терминаторов.

Даже шесть кампаний не могли вызвать у игрока желания задержаться в мире Buccaneer. Игра проходилась быстро и практически не оставляла положительных впечатлений. Неплохая фича - возможность смены флага, под которым плавал игрок. Правда, девелоперы не использовали ее в полной мере, хотя это смогло бы оживить вялые сюжетные линии.

Buccaneer Несколько фигурок усердно имитируют захват вражеского форта

Историческая справка

Blackbeard

Captain Bartholemew Roberts

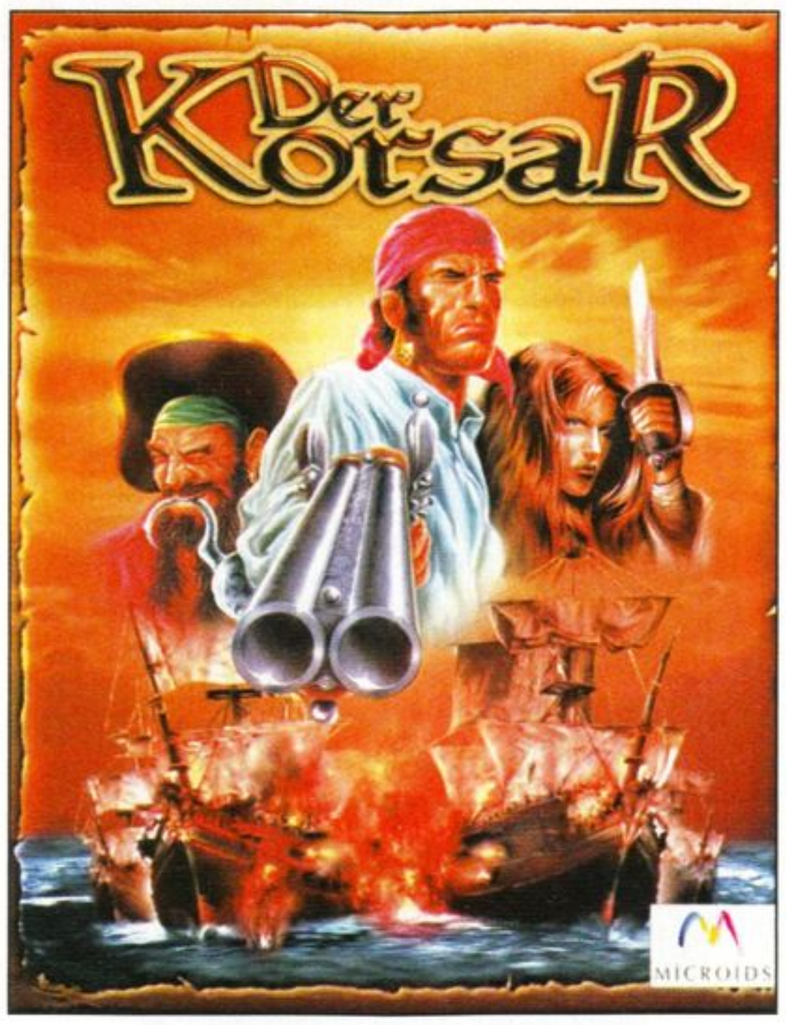
French Filibusters

French Jolly Roger

Captain Thomas Tew

В реальной жизни ситуация с флагами обстояла следующим образом: флибустьеры использовали, как правило, свои национальные флаги (английский и французский). Иногда, когда битва обещала быть особо кровавой, поднимался красный флаг. "Веселый Роджер" (белый череп со скрещенными костями на черном фоне) использовали пираты Индийского океана (Инглэнд, Эвери). Различные пиратские шайки изображали на черном фоне следующие рисунки: скелет человека (Тич "Черная борода"), человеческое тело с песочными часами в правой руке и с кровоточащим сердцем в левой (Квелш), скрещенные абордажные сабли и т.д

Corsairs: Conquest at Sea (1999)



Данный продукт нельзя называть пиратской игрой в полной мере, это скорее RTS на пиратскую тему. Игра согласно всем классическим канонам стратегий была разбита на миссии, выдаваемые губернатором. Основным ресурсом было золото: за него можно было прикупить новые корабли или провести апгрейды дружественных портов. Добыча же презренного желтого металла шла либо за счет торговли (причем, чтобы заработать приличный капитал, приходилось перевезти грузов столько, сколько колонии всех Антильских островов не произведут и в течение года), либо в ходе морских боев, в которых участвовали, как правило, целые флотилии. Как и в случае Buccaneer, было видно, что игра не доделана. Так, например, управление флотилией было на редкость неудобным. Переход из точки А в точку Б порой превращался в пытку, поскольку такого слова, как pathfinding, разработчики не знали, в результате суда сталкивались, останавливались, плыли не туда, куда надо, более быстрые корабли не держали строй и отрывались от более медленных и частенько на всех парах и в полном одиночестве нарывались прямо на вражескую засаду.

Морской бой сам по себе оказался довольно приемлемым, имелась возмож-

Corsairs: Conquest at Sea Сводный корсарский флот к покорению Карибов готов

ность регулировать скорость корабля, выбирать борт для производства залпа и т.д. Единственное, что оставляло кучу вопросов, так это абордаж, когда две команды пытались с помощью трех соединительных трапов выяснить, кто круче. С учетом того, что на каждом трапе единовременно могла выяснять отношения только одна пара, то процесс рукопашной напоминал толкучку на московском рынке. Если в этот людской водоворот затягивало главного героя, то он, чаще всего, погибал, что означало полный Game Over.

Графически игра напоминала Warcraft 2 на воде, правда, с определенным количеством глюков. Например, частенько корабли со слабыми ТТХ на экране выглядели крупнее своих более мощных собратьев.

Что же в итоге? Назвать игру провальной было нельзя, но и шедевром она не являлась, проходной проект, одним словом.

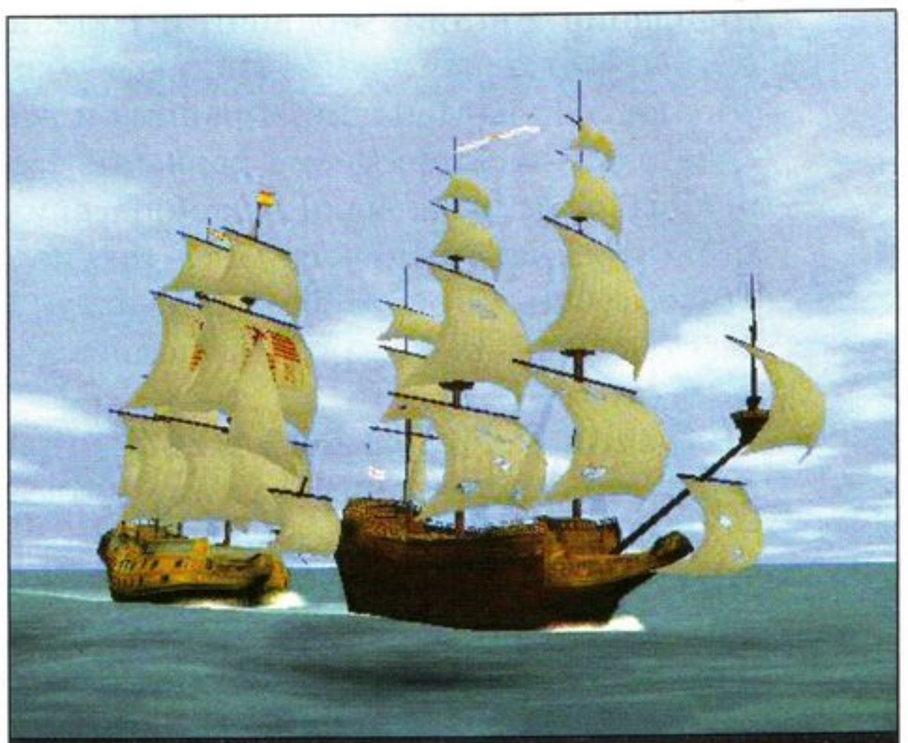
Sea Dogs ("Корсары: Проклятье дальних морей", 2000)

Любой спад рано или поздно заканчивается. Вот так было и в пиратских играх. Вышедшая в самом конце 2000 года игра "Корсары" от российской компании "Акелла" буквально взорвала игровой рынок в нашей стране: во-первых, это была игра потрясающего качества, во-вторых, ее сделала российская компания, а с учетом того, что релиз "Корсаров" состоялся аккурат в конце декабря, он стал великолепным новогодним подарком для всех геймеров.

"Корсары" продолжили эволюционное развитие идей Pirates! и "Морских Легенд", по максимуму используя возможности современных компьютеров. Если в ранних пиратских играх воссоздание зрительных образов отдавалось по большей части на откуп фантазии игрока, то в "Корсарах" ничего домысливать не требовалось, надо было просто смотреть, настолько великолепны были море, солнце, модели кораблей. Морские битвы завораживали, затягивали, захватывали. Эффект, который производили красоты движка, можно было сравнить лишь с триумфом первых воксельных баталий в "Морских Легендах". Но столь глобальная технологическая революция в изображении морских сражений не могла не коснуться и сухопутной части игры. Теперь игроки имели возможность побродить по трехмерным городам, и, хотя города эти напоминали по размерам мелкие торговые пункты, да и постоянные шатания от таверны к магазину и обратно не самым лучшим образом сказывались на геймплее, все равно атмосферность игры от такого нововведения значительно выиграла

Помимо внешних изменений, определенным образом была переработана и внутренняя составляющая игры. Главный герой (теперь его зовут Николас Шарп), попав на архипелаг в роли пленника испанцев, по-быстрому делает ноги, сопровождая побег захватом бесхозного суденышка в испанском порту. Первое, что должен был сделать бравый капитан, - это определиться с выбором союзника (Англия, Франция, пираты или даже Испания). Для каждой стороны есть своя сюжетная линия, которая, правда, никоим образом не ограничивает свободу молодого корсара. Отличительной особенностью игры стало появление у главного героя целого вороха атрибутов, отвечающих за такие навыки, как стрельба из пушек, фехтование, торговля и т.д. После проведения ряда успешных действий капитан Шарп получает level-up и 3 очка умений, с помощью которых игрок может поднять те или иные скиллы. Одной из важных фич была возможность найма всевозможных помощников (от старпома до казначея), которые увеличивали один или нескольких навыков. От уровня протагониста зависел максимальный класс корабля, которым можно было управлять. Так что поначалу и думать было нечего о том, что-

Корсары: Проклятье дальних морей Картина неизвестного мариниста "Потрепанный линкор на закате"



Корсары: Проклятье дальних морей Нас не догонят! Или все-таки догонят!

Корсары: Проклятье дальних морей Двое на одного! Нечестно!

бы порулить бригом или хотя бы шлюпом. Все начинали со скромной пинасы.

В остальном, по сравнению с Pirates!, нововведений в игре было немного, морские и сухопутные сражения заканчивались уже привычной дуэлью с главным супостатом. Захваченные корабли можно было брать в качестве приза (правда, не более одного за раз и при наличии в команде первого помощника).

Передвижение происходило по карте архипелага, где, как и раньше, игрок не видел потенциальных противников, но периодически получал сообщение о том, что обнаружено столько кораблей такой-то державы, которые, ежели будет на то воля командира, можно атаковать. Некоторые возможности, привычные еще со времен Pirates!, здесь отсутствовали, например, штурм городов происходил исключительно с моря.

Нужно признать, что игра страдала от засилья багов, мелких недоработок и обидных алогичностей (ну где это видано, чтобы пиратам платили зарплату, как матросам регулярных флотов?). К счастью, это были мелочи, к тому же вышедшие патчи провели дезинфекцию, после которой почти все глюки исчезли.

Теперь можно было, как никогда ранее, почувствовать себя пиратом Карибского моря! Или не Карибского? Основным недостатком игры был отказ от реальной карты в пользу некоего непонятного Архипелага, и, как следствие, пересмотр исторического баланса сил. Ведь даже к концу XVII века Испания сохраняла доминирующее положение на Карибах, что привело к определенной кон-

солидации Англии, Франции и Голландии. В "Корсарах" же Голландию вообще убрали, а силы Испании, Франции и Англии оказались примерно равными. Перед выходом игры были даже опасения, что такое нарушение баланса, вкупе с отсутствием Карибов, погубит игру. К счастью, опасения не подтвердились.

Tropico 2: Pirates Cove (2003)

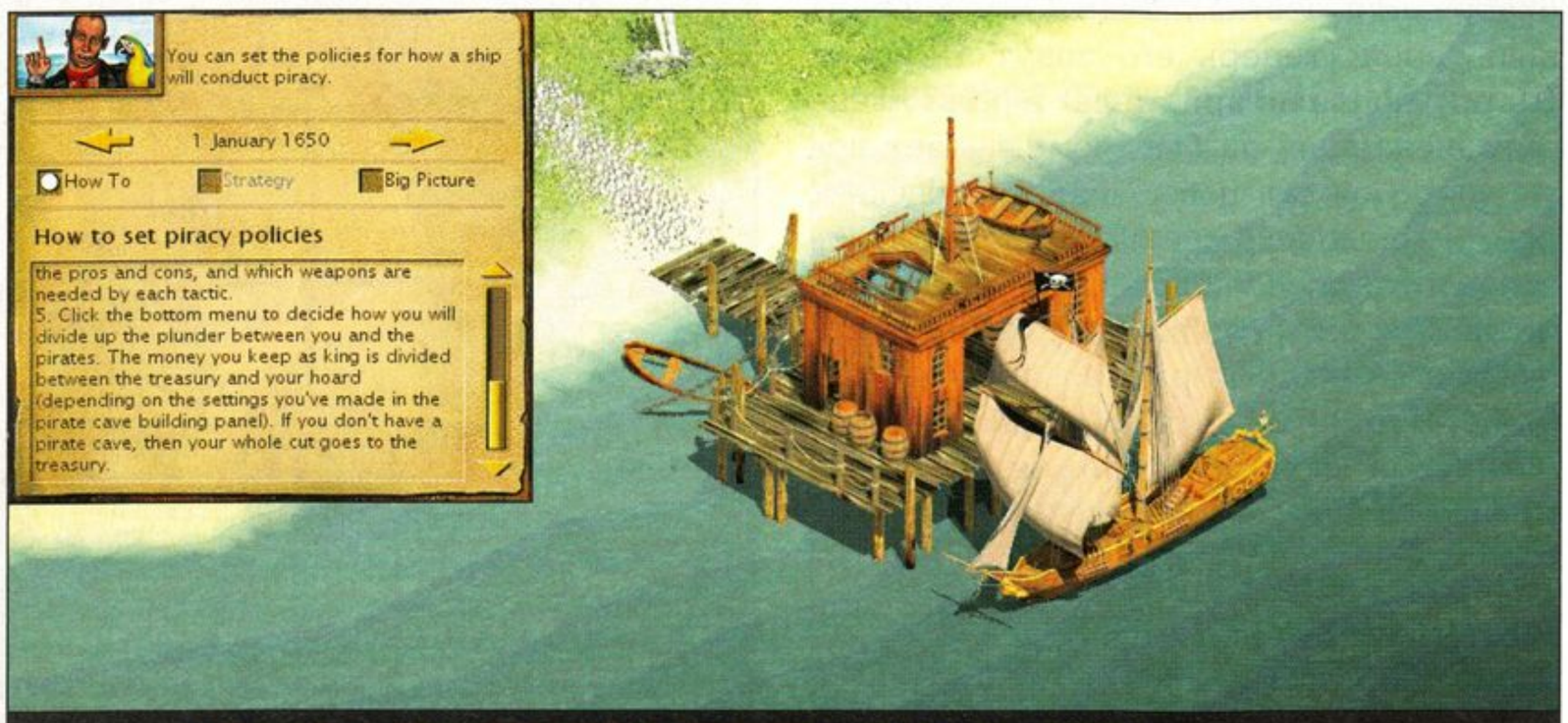
Сей проект, на первый взгляд, не имеет практически ничего общего с пиратской темой. По сути своей, это симулятор начальника небольшого островка в Карибском бассейне. Да, по острову бегают пираты всех цветов и мастей, иногда они даже садятся на корабль и куда-то там уплывают, а когда возвращаются, требуют хлеба и зрелищ, а игрок должен все это им предоставить, а не то последуют бунты и восстания. Дурдом какой-то, веселый, но дурдом. И где тут пиратство, морские сражения, абордажи и все такое? А ничего этого нет. И все же Tropico 2 - это пиратская игра, и дело тут не только в ее удивительной атмосферности, а в том, что она посвящена теме, преданной несправедливому забвению. Ибо не было бы такого расцвета корсарства в Карибском море, и, наверное, тема это не была бы столь популярна, если бы не те несколько человек, которые в свое время сделали все для процветания корсарства. Эти люди (Виллис, де Фонтенэ, Левассер, д'Ожерон, де Пуансэ, де Кюсси) были губернаторами всем известного острова Тортуга. И хотя в Tropico 2 фигурирует некий неопределенный кусок суши, понятно, что его прообразом явился именно Тортуга.

Любому игравшему в Tropico 2: Pirates Cove становилось понятно, что быть начальником орды головорезов довольно непросто. Ведь, кроме еды и крыши над головой, эти морские братья еще нуждаются в выпивке, азартных играх и женском обществе. Также, когда у бравых морских волков заканчиваются финансы, необходимо их отправить на вольный промысел испанских галеонов. В случае невыполнения этих условий корсары начинают скучать, хандрить и, что особенно неприятно, бунтовать. А как обеспечить все эти запросы? Надо развивать сельское хозяйство, наладить производство рома, открыть игорные заведения, завезти на остров женщин, не чурающихся столь экзотического и не всегда галантного общества, нужны доки для постройки новых и ремонта старых кораблей, а также, на всякий пожарный, соорудить оборонительные сооружения.

А кто все это будет делать? Захваченные в походах пленные, которые, ясное дело, не рвутся к трудовым свершениям. Следовательно, нужно наладить их охрану, а также нанять надсмотрщиков, которые бы поддерживали в рабочих желание работать по-стахановски.

В итоге Tropico 2 получилась очень интересным, атмосферным, оригинальным и, в определенной мере, реалистичным симулятором "покровителя флибустьерства".

Tropico 2 Резиденция губернатора, однако



Tropico 2 Наладить быт корсарского острова было ой как непросто

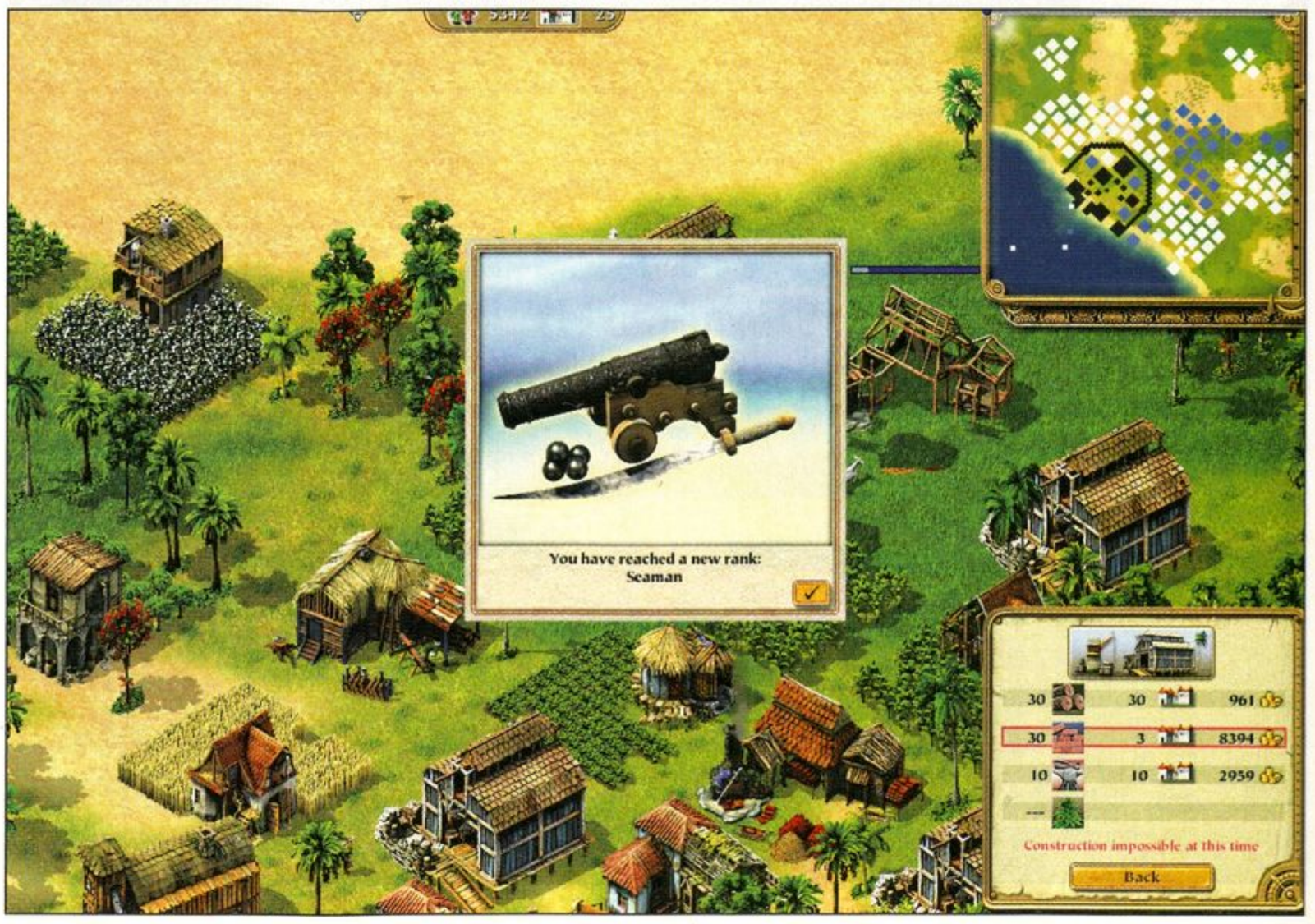
Историческая справка

Когда на Тортугу прибыл первый корабль с женщинами легкого поведения, их не отправили стройными рядами в бордели, а продали с аукциона в качестве... жен. Что интересно, большинство повенчанных таким образом пар в дальнейшем жили достаточно счастливой жизнью.

Port Royale - Gold, Cannons and Piracy (2003)

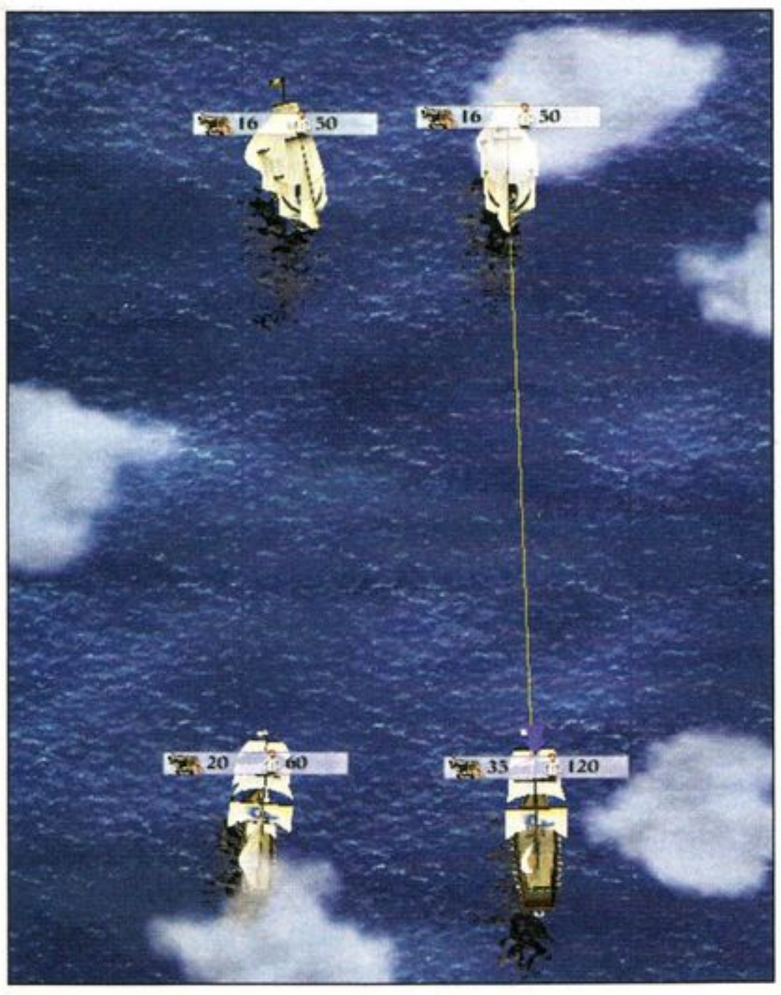
Вышедшая почти одновременно с Tropico 2 игра немецких разработчиков Port Royale - Gold, Cannons and Piracy является довольно удачной попыткой совместить экономический сим с пиратской темой.

Действие разворачивается в знако-



Историческая справка

Самый знаменитый губернатор Тортуги Бертран д'Ожерон похоронен в Париже в соборе св. Северина. На мемориальной доске сделана следующая надпись "... закладывал гражданские и религиозные основы жизни буканьеров и флибустьеров на островах Тортуга и Сан-Доминго. Тем самым неисповедимыми путями Провидения он подготовил рождение будущей Республики Гаити". А еще говорят, что республика - это демократия, либерализм, права человека. Корсарство - вот истинный предшественник республики!



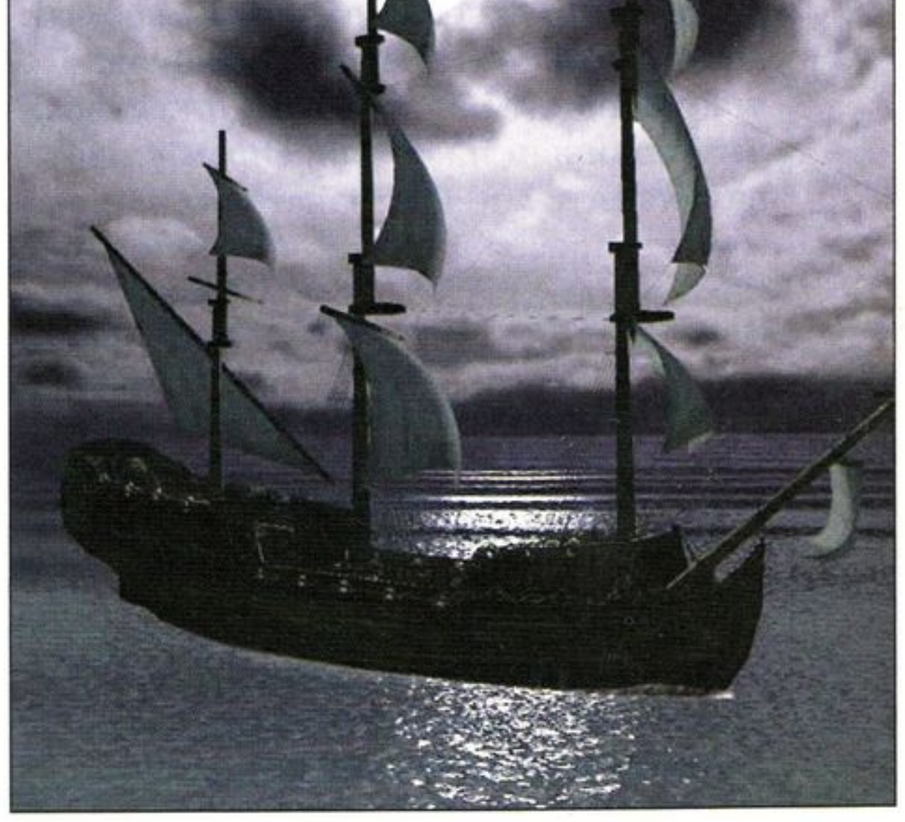
мом уже Карибском море, есть возможность выбора временного периода и национальной принадлежности.

Как и в Pirates!, на карте присутствует куча городов, дружественные игроку губернаторы будут снабжать его квестами, а со временем предложат руку дочери. Спасение родственников тоже вызовет ощущение дежавю у поклонников творения Sid'a Meier'a. Морские бои, захват призовых кораблей, штурмы фортов - все это присутствует в Port Royale. Однако, в отличие от классических пиратских игр, главный герой как бы играет роль некоего абстрактного всемогущего духа, ведь, помимо сражений, большая роль в игре отведена таким вещам, как торговля, развитие производства в городах, изучение экономической ситуации, определение дефицитности того или иного товара в той или иной колонии. В итоге от безбашенного корсара, который и поторговать, и шпагой помахать, и кораблем собственноручно порулить не прочь, игра плавно переводит игрока в роль купца, чьи торговые флотилии и каперы приносят хозяину недурственную прибыль, пока тот пьет ром в своей гипотетической резиденции. А махать шпагой - это как-то несолидно, да и для здоровья вредно. В итоге можно сделать вывод, что Port Royale - это своего рода морской тайкун про пиратов с элементами пиратства, а не пиратская игра с элементами менеджера. К достоинствам игры стоит отнести грамотно проработанную экономическую часть, неплохое графическое и звуковое оформление и увлекательный геймплей.

Port Royale Где карта, Билли?

Pirates of Caribbean ("Пираты Карибского моря", 2003)

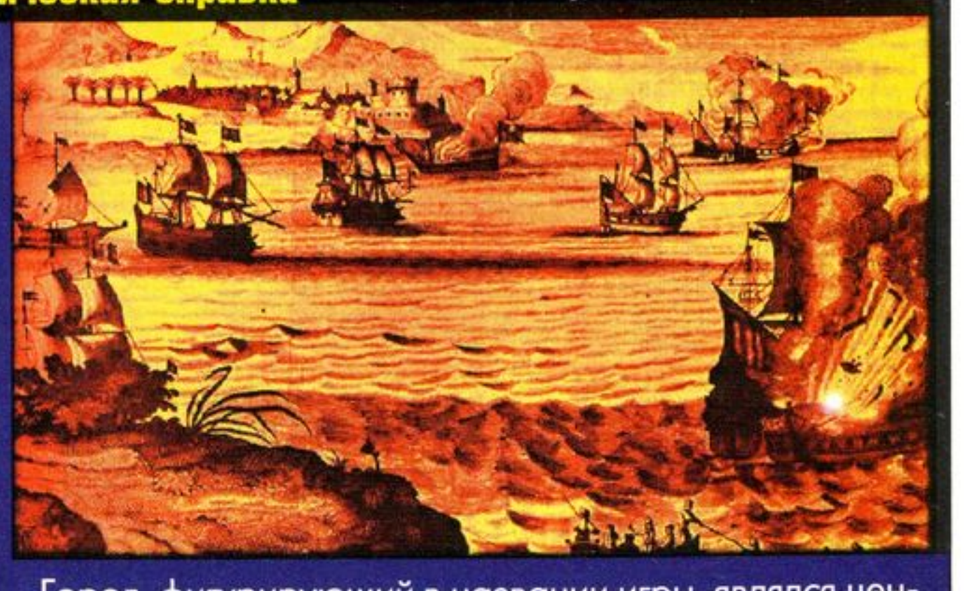
Данная игра была задумана как "Корсары 2", да и большую часть времени, пока шла разработка, она так и называлась. А потом было заключено соглашение со студией Dysney о смене названия на одноименное с фильмом Гора Вербински - "Пираты Карибского моря". Шаг, понятное дело, был направлен на раскрутку проекта за бугром, но фанатов первой части он насторожил: не опопсеет ли проект? Опасения, в общем-то, оказались беспочвенными. Конечно, игра получилось не такой, как хотели многие, но надо сказать, что в чем-то "Акелле" удалось сделать невозможное, в чем-то они переборщили, а что-то, как водится, просто недоделали.



Пираты Карибского моря Поберегись!

Историческая справка

A True and Perfect Relation of that sadd Sad and Terrible
EARTHQUAKE, at Port-Royal in JAMAICA,
Which happened on Tuesday the 7th of June, 1692.



Город, фигурирующий в названии игры, являлся центром корсарства наравне с Тортугой. Главным героем пиратского Порт-Рояля был, конечно же, сэр Генри Морган, который использовал его в качестве основной базы. Здесь же он был похоронен в 1688 году. А в 1692 году на Ямайке произошло страшное землятрясение, в результате которого Порт-Рояль ушел под воду. Как говорили тогда: "Море забрало своего героя!" Нынешняя столица Ямайки Кингстон построена на другой стороне той же бухты, где располагался и Порт-Рояль.

Пираты Карибского моря Таверна "Адмирал Бенбоу"

В плане положительных изменений, конечно же, особого внимания заслуживает графика, хотя казалось, что сделать лучше, чем в первой части, если не невозможно, то, по крайней мере, очень трудно. Но факт остается фактом: "Акелла" в очередной раз установила новый графический стандарт для морских игр.

К чести разработчиков, следует признать, что новый движок здорово отрабатывал вложенные в него деньги и усилия: города заметно увеличились в размерах, добавилась возможность исследования джунглей, пещер и прочих тропических прелестей.

Изменения в геймплее оказались не столь значительны, морские битвы стали чуть сложнее, появилась возможность экипировки героя (Натаниэль Хоук) различным холодным и огнестрельным оружием плюс эликсирами, противоядиями и т.д. В странствиях по суше героя сопровождают верные помощники (до 3 человек). Абордаж теперь протекает по всем правилам, бок о бок с командой, привилегированные драки с вражеским капитаном отошли в прошлое. Максимальное количество призовых кораблей увеличилось до трех штук.

Из недостатков следует отметить, как и прежде, баги, выдуманный мир (очередное отсутствие Карибов), в который разработчики наконец-то добавили Голландию и зачем-то Португалию. За взятие города игроку, как и раньше, полагались смешные премиальные, на которые даже приличный корабль не купишь.

Историческая справка

В реальной жизни ситуация с захватываемой пиратами в городах добычей очень часто напоминала ту, что в игре: город вроде богатый, а денег мало... Но такие приемы, как пытки, угрозы сжечь все к такой-то матери, были действенным средством увеличения добычи, при этом значительная часть золота все равно оставалась у горожан. Последний факт подтверждается весьма плодотворными набегами в течение трех (!) лет на испанскую колонию Маракайбо. Сначала туда повадились пираты под началом Жана-Франсуа Олоне, а затем головорезы Генри Моргана.

"Пираты Карибского моря" не стали для игровой общественности тем откровением, каким раньше стали "Корсары". Однако стоит отметить, что игра получилась достаточно качественной, обозначив собой очередной этап эволюции темы.

Tortuga Age of Piracy (2003)

Своего рода адд-он к Port-Royale - Gold, Cannons and Piracy оказался полностью вторичным и упрощенным продуктом. Подверглась секвестированию экономическая часть (действительно, оригинальный подход к созданию новых игр). Итак, долой финансовые махинации, сабли наголо, грабь награбленное! Смотрите ревьюшку в ноябрьском номере Нави.

Думы о грядущем

Из приведенных выше данных видно, что пиратский жанр в компьютерных играх переживает сейчас второе рождение. Также положительное влияние на интерес к пиратской теме оказывает то, что фильм "Пираты Карибского моря" оказался первым коммерчески успешным проектом на данную тему за последние три десятка лет. Кстати, ходят упорные слухи, что Джонни Депп никак не может выйти из роли Джека Воробья. Видимо, будет сиквел, причем скоро.

Прогресс жанра подтверждается и тем, что, помимо достаточно удачных игр,

Самый жалкий пират о котором вы когда-либо слышали... Но вы о нем слышали!..

выпущенных за последние три года, в ближайшее время всех поклонников жанра с головой накроет новая волна релизов.

Voodoo Islands. Выход сего потенциального шедевра запланирован на 2004 год. Анонсируется стандартная игра про пиратов, где все будет "суперпупер". Помимо уже привычных обещаний сделать все по высшему разряду, привлекают внимание две вещи. Во-первых, болезнь "Акеллы" оказалась заразной, ибо место действия в игре будет выдуманным. Во-вторых, отрешившиеся от реального мира девелоперы объявили о новой уникальной фиче - магии Вуду. Зачем нужна такая магия в пиратской игре, пока не понятно, но, может быть, потому что так смешнее...

Pirates! 2. Выход второй части самой пиратской игры всех времен и народов (обещают в 2004) станет, скорее всего, поворотной вехой в жанре. Кто, как не патриарх компьютерных развлечений и создатель самого жанра пиратских игр Сид Мейер, сможет придать должный импульс развитию этого самого жанра в правильном направлении, по ходу устанавливая новые игровые стандарты по всем мыслимым и немыслимым показателям. Предсказывать что-то тут не имеет смысла, надо просто набраться терпения и ждать часа X.

SID MEIER'S PIRATES!

Pirates of Burning Sea. Многообещающий онлайновый проект, даже слишком многообещающий. Реальный мир Карибского моря, где герой может быть хоть пиратом, хоть губернатором. Навороченная система оценки репутации по поступкам игрока, продвинутый тюнинг судов, оффлайновое создание новых предметов (правда, новыми они будут исключительно визуально) и т.д. Все это сдобрено очень приличной графикой (не без помощи "Акеллы"). Да, разработчики обещают прислушиваться к пожеланиям игроков, добавляя в игру ранее не запланированные плюшки... Остался один вопрос, не сон ли это?

И напоследок, по недостоверной информации, полученной из проверенных источников, компания "Акелла" начинает разработку новой пиратской игры. И по совсем уж непроверенным слухам она будет основываться на творчестве Р. Сабатини. Так что самое время запасаться яблоками и грогом, море заждалось... **H**

КОММАНДОС 3

Дмитрий "Махмуд" Просько

Миссия 1. Уничтожить вражеского снайпера

Действующие лица: Снайпер.

В начале миссии мы получаем информацию о том, что в районе орудует немецкий снайпер и нам нужно уничтожить его за определенный промежуток времени. Примечательно то, что отсчет времени здесь ведется не в секундах, а в убитых русских солдатах. Как только он убьет всех, миссия будет считаться проваленной. Антураж выглядит довольно знакомым, не иначе как разработчики тоже смотрели фильм "Враг у ворот". Несмотря на то, что здесь все кажется довольно хаотичным и чересчур динамичным на первый взгляд, нам не понадобится много времени и сил. Вся миссия выполняется только ползком, как в классической дуэли снайперов. Сам вражеский стрелок помечен эдакой птичкой, так что нетрудно отмечать его перемещения. Двигаем нашего снайпера в точку 1 и убиваем двух солдат возле фронтальной стены здания. Стрелка возле фонарного столба пока оставляем в живых, иначе прибудет подмога и тогда придется немного труднее. После этого огибаем дом с аркой с ближней к нам стороны. Здесь надо быть осторожным, так как вражеский снайпер может поймать вас на прицел в тот момент, когда вы переползаете открытое пространство.

Оказавшись на другой стороне здания, ползем немного вперед и отстреливаем бегающего туда-сюда офицера и солдата возле ящика, в котором находятся дополнительные патроны для винтовки. Перед этим полезно поворачивать карту для выбора нужного ракурса, иначе трудно будет управлять нашим бойцом. Опять же после этого смотрим, где находится вражеский снайпер. Если он у дальнего от нас угла церквушки, то можем спокойно двигаться к ящику. Получив дополнительный боезапас, перемещаемся вдоль забора примерно до трети его длины, отстреливая по пути врагов. После чего берем вражеского стрелка на прицел, и вуаля... Миссия выполнена.

Миссия 2. Защитить генерала О'Доннела

Действующие лица: Зеленый берет, Снайпер, Сапер.

Пока наш генерал ведет переговоры с русскими, его надо защитить от постоянно прибывающих врагов. Немцы прибывают с завидным постоянством, передвигаясь осторожными перебежками в группах по четверо. Всего за миссию будет несколько наступающих волн, между которыми прописаны заметные паузы. Вот эти паузы и стоит использовать для перемещения наших бойцов, причем с каждым разом их надо двигать все ближе к мосту, так как возле него есть замечательное место для засады. Главные действующие лица в этой миссии - сапер и снайпер, а берет используется только для прикрытия. Во всяком случае, у меня за миссию он бросил одну гранату, на чем его деятельность и закончилась.

С самого начала отправляем сапера бегом к точке 1 и ставим там две мины. Их лучше ставить одну за другой сразу за поворотом, как можно ближе к забору. Под аркой лежит ящик, забираем оттуда гранаты и тротиловую шашку, после чего быстренько перемещаемся за церковь в точку 2. Зеленого берета и снайпера располагаем в том же месте за будкой, где в предыдущей миссии мы ставили снайпера, и переключаем их в режим "прикрытия", нажимая клавишу "A". Конус поля зрения становится оранжевым, и наши бойцы автоматически начинают отстреливать всех, кто попадет в этот конус. Повернуть бойца в нужную сторону можно, нажав Ctrl и щелкнув в этом месте правой кнопкой мыши. К этому моменту пара немцев уже обогнет здание с тыла и столкнется с подарком нашего сапера, остается только подождать еще пару и успешно расстрелять их в упор. Защитив таким образом проход от проникновения врага, мы вновь возвращаемся к саперу. Я надеюсь, вы уже обыскали ящик возле пулемета? Если нет, то заберите оттуда гранаты и патроны для снайпера. Теоретически прикрыть эту зону можно и со станкового пулемета, благо, сапер может его ис-

пользовать, но у меня этого не получилось, поэтому я использовал старые добрые лимонки. Из того угла, где мы стоим, граната отлично долетает до места передышки вражеской группы, поэтому мы без зазрения совести выносим пару таких групп. В результате у нас складывается вот такая диспозиция - сапер возле церквушки, берет и снайпер в полной боеготовности с противоположной стороны, за полуразрушенным зданием. Ждем второй волны. Не забывайте обыскивать трупы, так как там бывает множество полезных вещей, таких, как, к примеру, патроны для снайперской винтовки.

Отключаем режим "самонаведения" со снайпера и берета и ползком двигаем снайпера поближе к развалинам, возле которых лежит ящик с подарками. Солдат возле моста очень усердно "пасет" этот ящик, поэтому спокойно снимаем его и отправляем снайпера назад. Тем временем сапер,

Миссия 2

уже обежавший здание, должен ползком приблизиться к ящику, забрать из него гранаты и мины и отползти под прикрытие развалин в точку 3. Следующие две группы атакующих остановятся как раз в пределах досягаемости его гранат, останется только размахнуться. Можно потратить еще одну гранату для тех часовых, которые сбегутся на шум. Путь к мосту открыт. Забрав из ящика на мосту очередную порцию боеприпасов, двигаем сапера к избушке, стоящей сразу за мостом, и ждем очередного захода. На этот раз группа солдат остановится сразу за этой избушкой, и мы приканчиваем их. На шум сбегается целая толпа, на которую сапер израсходует почти все гранаты. Зато в результате мы получаем практически чистый плацдарм для дальнейшего вторжения. Отправляем снайпера поближе к саперу и заодно снимаем одиноко сидящего офицера с самого края карты. Там на крыше есть еще гранаты, так что, если хотите, можете ими воспользоваться. Попутно снайпер может подстрелить солдат, волочащих к мосту орудие. Подъезжает броневичок, и все последующие движения переходят в нижний ярус, то бишь будем ползать до победы.

Последняя волна наступающих будет нападать с обеих сторон моста, поэтому есть смысл поставить в самом его начале несколько мин, чтобы нейтрализовать одну группу и, расположившись в точке 4, вынести гранатами вторую. После последнего отгремевшего взрыва мы получаем по радио сообщение о том, что генерал закончил переговоры и направляется к самолету. Остается только снять одного из отдельно стоящих часовых и пробраться в самолет. Стоп, а почему самолет немецкий? Ответ на этот вопрос зеленый берет получает вместе с ударом в челюсть, когда вслед за ними в салон вваливается группа вооруженных немцев. Итак, генерал О'Доннел - предатель. Но все-таки мы славно повеселились. С тем и закончим миссию.

Миссия 3. Убить предателя

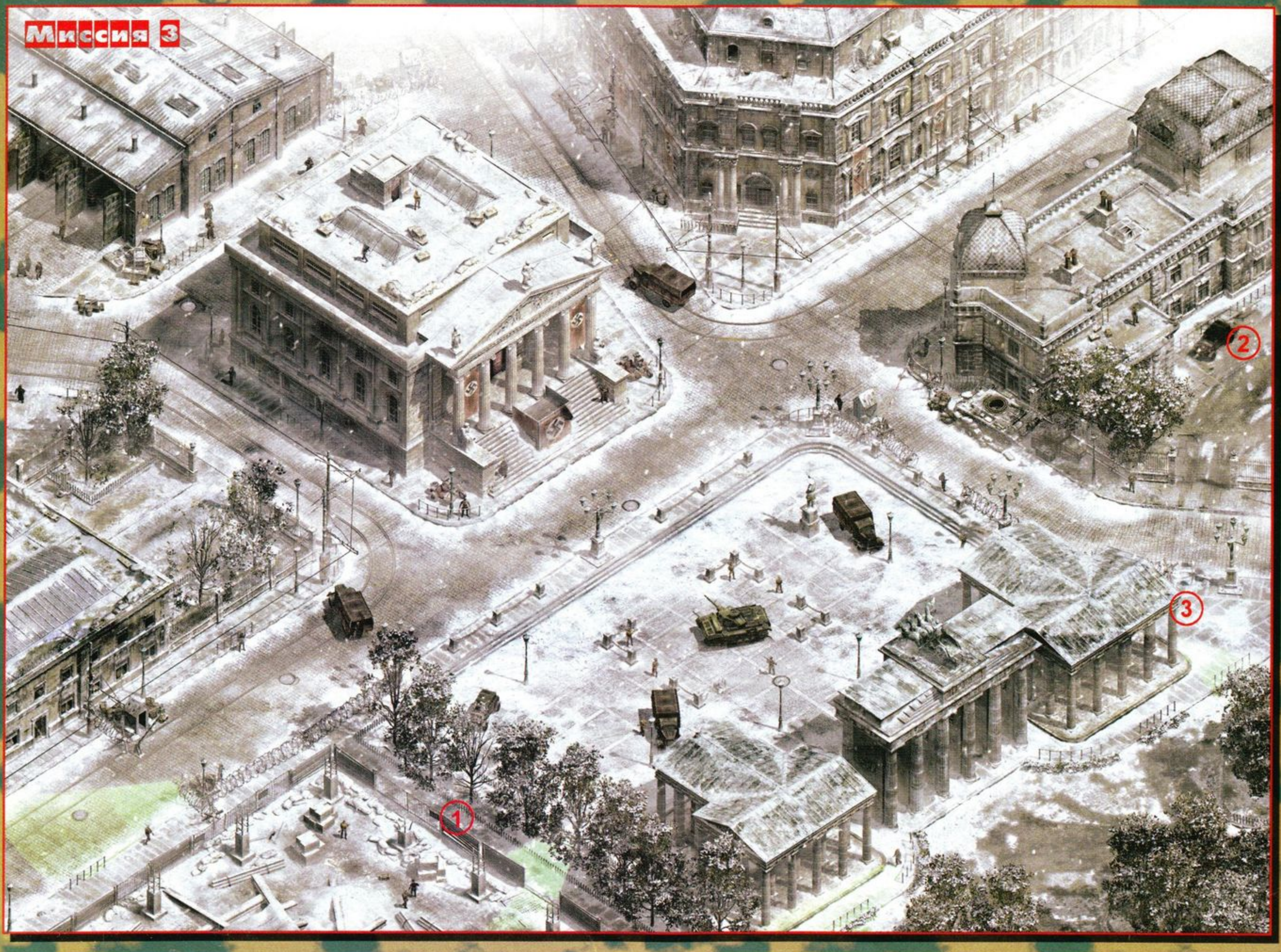
Действующие лица: Зеленый берет, Снайпер, Сапер, Шпион.

После того, как выяснилось, что генерал О'Доннел - предатель, было принято решение уничтожить его. Но сначала берету нужно освободить себя и своих друзей из тюрьмы.

Пристукнув и связав охранника, берет наклоняется над замочной скважиной и ждет того момента, когда в коридоре появится еще один тюремщик и склонится над замком камеры напротив. Оглушив его, относим в дальний конец коридора и обыскиваем. Поставим берета за стенкой от сидящего на стуле охранника и, уловив, куда он смотрит, бросаем в коридор сигареты. Видать, туго там с куревом, потому что парень ведется сразу, остается его только стукнуть и связать. Уловив момент, поступаем также и с солдатом в соседнем помещении. Теперь мы свободны, в пределах одного тюремного коридора, разумеется. Зайдем в камеру и освободим друзей.

Путь на свободу ведет всего в одну сторону, и поэтому ничего не остается, как следовать ему, побив и связав по пути пару работяг, не вовремя оказавшихся на нашем пути. Там, в кладовках, очень много разного хлама, в том числе и наши вещи, до данного момента не востребованные. Экипировавшись должным образом, идем дальше. Пустим вперед одного берета, а его друзья пусть отдохнут немного. Спустившись в канализационный туннель, сразу нарываемся на двух солдат, один из которых стоит к нам спиной. Поскольку у нас теперь есть нож, то не будем утруждать себя связыванием. Снимем верхнего часового и, спустившись по лесенке, подловим второго на пачку сигарет. Остается только выйти в систему канализационных тоннелей и побеседовать со шпионом, который нас ждет. Он и сообщает о планах предателя. Его необходимо устранить до того, как произойдет встреча, причем предлагается на выбор аж три способа - снайперская винтовка, динамит и яд.

Конечно, можно продолжать и дальше путешествовать по тоннелям, в результате выбравшись на улицу где-



нибудь в укромном месте, но лучше выглянуть наружу и оглядеться, что мы и делаем. Снег еще метет, но все равно заметно, как немцы стройными рядами разбредаются на свои посты, причем мимо нашего канализационного люка постоянно проходит много народу. Тут бы и испугаться и двинуть дальше по тоннелям, но первое впечатление не всегда правильное. Подождите пару минут, и возле люка останется лишь пара часовых. Сейчас нужно дождаться момента, когда они начнут расходиться в разные стороны. Вылезаем и снимаем крайнего, после чего дожидаемся, когда подходит второй часовой, и пускаем в ход сигареты и нож. Для пущего спокойствия можно прибить еще одного часового поодаль, там даже уловок не надо, просто подползай и режь его, милого. Заодно и подберешь сюрприз из ящика. А теперь нажми-ка F7. Все предметы, с которыми возможно взаимодействие, подсвечиваются оранжевым при нажатии этой клавиши. Видишь, дверь в стене? Нам туда. Внутри копается рабочий, подними его на нож, благо, что они только кулаками махать умеют и даже "Алерт" не кричат, все норовят хуком справа тебя угостить. Теперь пройдись с зеленым беретом по всем комнатам, режь всех и стреляй во все, что движется. В других комнатах не услышат. В общем, зачисть весь дом полностью. Я сначала этой заветной двери не увидел, поэтому пришлось штурмовать здание с парадного входа, благо, что у сапера есть пара усыпляющих гранат для часовых у входа. Может, кому и понравится этот способ, попробуйте - масса адреналина обеспечена. Только не забудьте обшарить ящик справа от входа, там есть то, что понадобится в будущем.

Теперь, когда дом полностью свободен от врага, самое время отправиться за инструментами, с помощью которых вы будете отправлять предателя на тот свет. Это обязательно нужно сделать, потому что только после того, как вы подберете взрывчатку, начнется отсчет времени и генерал соизволит сдвинуться с места. Да, и не забудьте приодеть шпиона в офицерскую форму.

Итак, отправляемся в поход. Для него нам нужно три человека - шпион, сапер и берет. Заветная взрывчатка находится на огороженной стройке, которую охраняют офицер и два солдата. Сначала пускаем в ход шпиона, он отвлекает немца, расхаживающего по площади вдоль забора. Это нужно для того, чтобы беспрепятственно дойти до нужного нам места. Отправляем сапера до точки 1, а берет движется практически до входа на стройку. После этого сапер пускает в ход гранаты с усыпляющим газом и вырубает сначала отдельно стоящего часового, а после этого солдата с офицером в тот момент, когда они собираются в одном месте. Дальше действует берет и добивает врагов. Путь к ящику открыт. Забираем оттуда динамит и идем обратно к дому. Время пошло, на всю работу у нас теперь ровно пятнадцать минут.

С этого момента есть три способа выполнить задание. Первый заключается в том, чтобы шпионом проникнуть в многоэтажный дом рядом со зданием с колоннами и отыскать там снайперскую винтовку, лежащую в ящике на втором этаже, а потом передать ее снайперу. Второй - уколоть генерала ядом. А третий способ - попросту взорвать предателя, благо, есть чем это сделать. Первым способом я не пользовался, потому что не нашел подходящей точки для снайпера. Второй заставил меня сильно сомневаться в живучести шпиона после инъекции. А вот третий мне понравился больше всего. Большой бум, и врагов сметает с экрана. Для этого нужно поступить очень просто. Входим в дом, и в прихожей, прямо перед лестницей на второй этаж, ставим нашу цветомузыку. Можно парочку для гарантии. После чего залезаем на балкон второго этажа, ложимся и ждем. Ждать придется долго, потому что все вышеописанное занимает от силы пять минут. Не забудьте вооружить сапера автоматом, потому что непосредственно перед тем, как машина с генералом подъедет к парадному входу, в прихожую нагрянет парочка гостей.

Ну, в общем, вы знаете, что делать, когда генерал войдет в дом. Враги летят в разные стороны, саперу медаль, вам заслуженный отпуск. Предатель уничтожен, теперь надо под шумок покинуть Берлин. Машина уже готова и стоит возле здания тюрьмы в точке 2. Перемещаем наших коммандос в район стройки, где мы брали динамит, не забыв перед этим отвлечь нашего старого знакомого солдата. В самом нижнем углу карты стоит еще один часовой, но он всегда смотрит в другую сторону, так что зеленый берет расправится с ним в секунду. Только тело придется прибрать, а то вмешается его дружок, прохаживающийся неподалеку. После того, как мы убрали за собой, отвлекаем этого часового до смерти, а также расправляемся с еще одним солдатом, который бродит практически на самом краю карты. Теперь "задний двор" свободен для перемещений.

Остается только добраться до автомобиля. Шпионом отвлекаем солдата в точке 3 и отправляем берета ползком по самому обрезу карты до забора. Нам нужно убрать часового, который прохаживается возле нашего транспорта. Дожидаемся момента, когда он направится в сторону машины, и ползем к фасаду тюрьмы. Добравшись до фасада, встаем и снимаем бедолагу, который в этот момент смотрит в другую сторону. Сажаем наш отряд в машину и уезжаем.

Миссия 4. Добраться до станции

Действующие лица: Шпион, Вор

Фашисты вывозят со станции бесценные предметы искусства, национальное достояние. Наша задача - помешать этому, поэтому во что бы то ни стало нужно проникнуть на станцию. Для начала неплохо бы обзавестись какой-нибудь заваляющенькой формой офицера, потому что, как водится, шпион в этой миссии остался только со шприцем. Сразу обратим внимание на то, что часовой возле палатки забегает в нее, как только к нему подъезжает грузовой автомобиль. Скорее всего, там находится офицер, а на нем вожделенная униформа. Возьмем это на заметку. А также возьмем на карандаш тот факт, что три часовых - на вышке, на нашем и противоположном берегу оврага - двигаются с одинаковой периодичностью.

Отправьте вора в самое начало оврага в точку 1. Как только солдаты по берегам оврага двинутся в направлении от нас, ползком по оврагу последуйте за дальним часовым и заползите под вышку. Затем бросьте сигареты как можно дальше в сторону дороги. Часовой, за спиной которого мы прячемся, пойдет туда. Выждем несколько секунд до того момента, как фашист у палатки повернется спиной, и прошмыгнем в палатку. Как и полагается в таких ситуациях, в палатке спиной к нам стоит офицер. Пристукнем его и снимем одежду. Форма есть, теперь осталось дождаться приезда грузовика. Выгляните наружу и подождите около минуты. Когда грузовик появится с южной стороны, отодвиньтесь от входа в палатку, там есть небольшой пятачок, как раз хватит места для вас. Нужно вырубить солдата сразу, как только он войдет. Не нужно бежать к нему, потому что он обернется и успеет поднять тревогу, просто подойдите и похлопайте его по плечу, этого достаточно. Добавьте еще чуток офицеру, потому что часовой уже успел его освободить, и свяжите обоих. Теперь выглянем наружу и подождем, пока солдат на дальнем берегу оврага направится от нас и часовой на вышке тоже двинется с места. Ползите за солдатом и просто спрячьтесь у него за спиной, когда он остановится. После этого не составит труда вернуться к шпиону и переодеть его.

Теперь нужно отвлечь того парня на дальнем берегу, а вор в это время подкрадется к ближайшему часовому и снимет его, а за ним того, который так беззаботно болтает со шпионом. Только не забудьте поднести бесчувственное тело поближе к вышке, в мертвую зону. Осталась самая малость - избавиться от любопытного малого на вышке. Это без труда проделает шпион, пара инъекций - и все в порядке, не забудьте только связать. И с гордостью заметьте, что на этот раз обошлось без трупов, так что гуманисты смогут отдохнуть.

Дальше дело идет совсем просто. Нам нужно проползти по второму оврагу до сточной трубы в точке 2. Это делается на раз, нужно только временно дезориентировать часового, который прохаживается между вышкой и руинами дома. Сделайте так, чтобы он смотрел в противоположную от оврага сторону, а тем временем вор двигается мимо палатки и сползает в овраг. Нам нужно безопасно миновать двух часо-

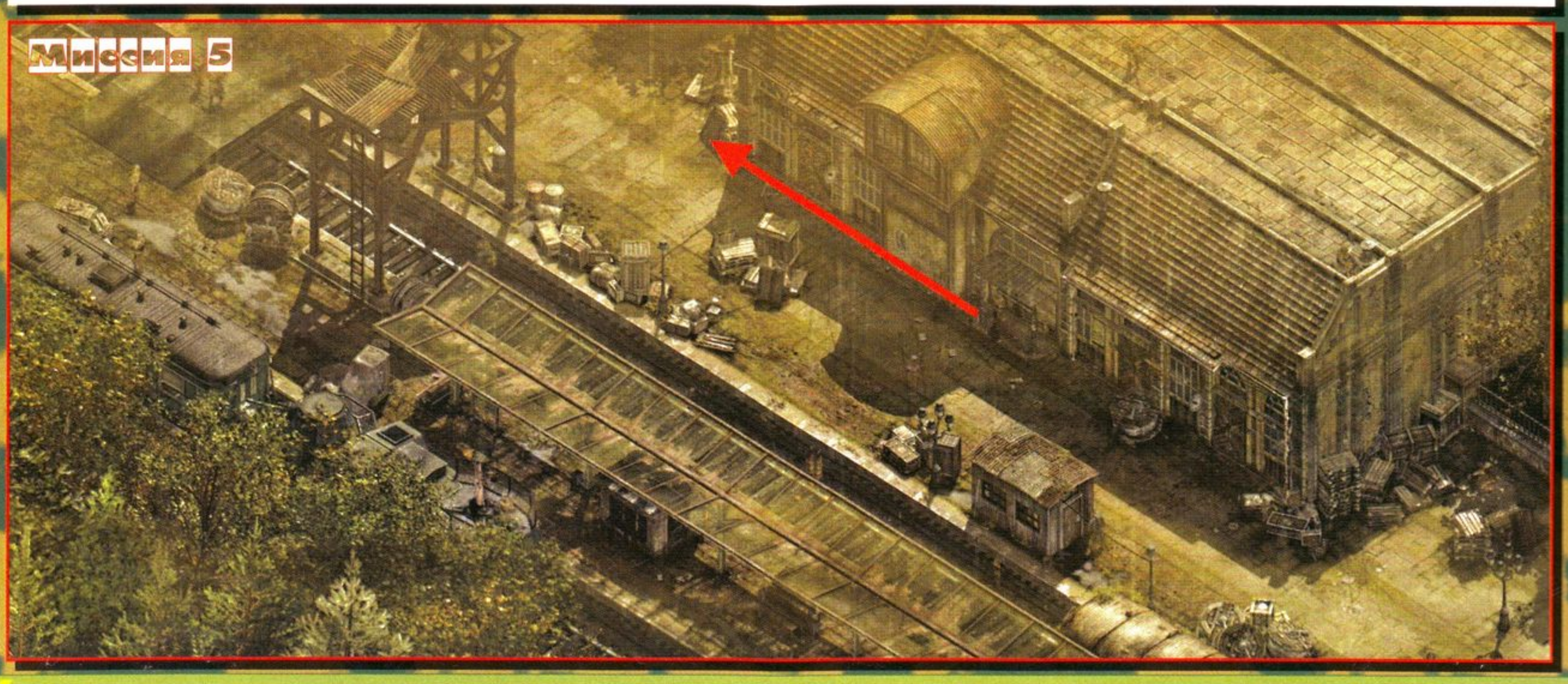
вых - слева и справа. Они ходят практически с одинаковой периодичностью, так что просто дождитесь, когда они развернутся. И еще - лучше держаться у дальней стенки оврага. Когда вор заползет в трубу, отправьте тем же путем и шпиона, только спрыгивать в овраг он должен ближе к сточной трубе, потому что все часовые на противоположном берегу легко распознают в нем врага независимо от расстояния. Дождемся, когда солдат во дворике отвернется, и по дальней стенке оврага добираемся до трубы.

Дальше следует бурная встреча с повстанцами и их обещание отвлечь часовых во дворе. Следуем за ними и отрубаем троих фашистов. Четвертого без капли сожаления кончает незнакомый повстанец. Все-таки не обошлось без трупов. Осталось пересечь двор и войти в помещение станции. Внутри никого нет, так что мы просто проходим во второй зал и спрыгиваем в дырку в полу.

Миссия 5. Проникнуть в поезд

Действующие лица: Шпион, Вор.

Первое, что нужно сделать, - это нейтрализовать часового, который очень неудачно для себя встал прямо



перед входом. Дождемся, пока его собратья по обеим сторонам здания отвернутся, и, свернув ему шею, быстренько занесем внутрь. Теперь оглядимся. На крыше станции снайпер, это плохо. Зато к нему можно легко подобраться - это хорошо. Идем в противоположную от него сторону, по пути вырубаем бравого солдата и лезем на крышу прямо по торцевой стене. На крыше, помимо снайпера, есть еще один дружок, мерным шагом прогуливающийся туда-сюда. Улучим момент и уложим его отдыхать, а затем расправимся со снайпером. Оружие можно ни у кого не брать, оно нам вообще не понадобится.

Дальнейший путь лежит через одинокий вагон на первом пути. Пройти к нему нам мешают только два фрица - один стоит ближе к нам, а второй ходит кругами, иногда выходя за пределы карты. Улучим момент и тихо унесем мерно посапывающего солдатика с глаз долой, а потом расправимся и с его собратом. Входим в вагон и оглушаем охранника, после чего приглашаем внутрь шпиона. Выглядываем наружу и видим следующую картинку:

двое, солдат и офицер, стоят рядом с вагоном спиной к нам, один часовой прогуливается немного поодаль вдоль платформы, и еще один на следующей платформе. Опасность для нас представляют как раз те двое патрулирующих. Дожидаемся, когда они начнут свой путь в направлении от нас, выводим вора и бросаем пачку сигарет подальше с таким расчетом, чтобы к ней пошел солдат, шустренько вырубаем офицера и уносим его в вагон. Чтобы ускорить процесс связывания, достаточно кликнуть на теле врага, и, как только наш боец начнет его связывать, кликнуть еще раз, чтобы поднять тело. Переодеваем шпиона в офицерскую форму и обезвреживаем обоих патрульных. Чтобы совсем уже обезопасить себя, свяжем рабочего и солдата возле кассы. Все, путь к поезду свободен. Только вот незадача - как только поезд отправляется, в него запрыгивает десяток врагов. Мы попали в плен.

Миссия 6. Не допустить остановки поезда

Действующие лица: Зеленый берет

Железнодорожные пути блокированы, с десяток саперов уже вовсю трудятся над минированием. Все силы брошены, чтобы остановить поезд с нашими друзьями. Задача номер один - не допустить остановки поезда. На все нам отводится ровно пятнадцать минут.

Эта миссия как раз для тех, кто любит шум и взрывы. Нужно уничтожить всех врагов на карте, поэтому большую ее часть придется именно стрелять и взрывать. Сразу после начала миссии убираем часового, который ходит вдоль забора. Если подождать его следующего прохода, то придется снимать его с большей осторожностью, потому что на карте появляются новые действующие лица и они могут нам помешать. Итак, уносим тело за грузовик и ползем вдоль забора к калитке.

В этом районе трое часовых: один охраняет калитку, второй ходит вдоль развалин дома и третий, очень нервный, на вышке. Бросаем сигареты на дорогу напротив калитки с таким расчетом, чтобы часовой у развалин обратил на них внимание и, когда он подойдет, прикончим его. После этого расправляемся с фашистом у калитки. Лучше все это проделывать ползком, чтобы не увидел друг на вышке. Кстати, по какой-то непонятной причине он не видит и тел своих однополчан, поэтому не нужно заботиться о заметании следов. Забираем гранаты и автомат из ящика и ползем к калитке у водонапорной башни. Прямо в проходе спиной к нам стоит часовой, убираем его, обращая при этом внимание на танк и офицера, который носится по путям. Тело уносим подальше и идем обратно к развалинам в точку 1. Прямо за домом на путях оживленная тусовка, которая никак не может разобраться с динамитом. Дождемся, когда все пять человек будут в сборе, и метнем туда гранату прямо из-за стены дома. Вторую гранату бросаем в парня на вышке, иначе его просто не достать, после чего спокойно ползем к краю карты, там есть еще один ящик с гранатами. По пути можно пристрелить пару-тройку врагов, вылетевших на линию огня. Особенно вреднючие особи - офицер и сержант в каске.

Возвращаемся к водонапорной башне в точку 2. Переползаем пути, попутно убирая подвернувшихся под руку немцев. Сразу за путями стоит станковый пулемет, возле него обычно крутится один часовой, режем его и оставляем на месте. Их может быть и двое, тогда сначала кулаком оглушим обоих, а потом, как водится, зарежем. Дело в том, что если резать, так сказать, поживому, то близко расположенные соседи могут услышать, а если по башке кулаком, то это всегда сподручнее и тише.

Ползем вдоль низенького заборчика до края карты и убираем всех часовых. Потом тот же моцион уже с другой его стороны, вдоль путей. Вся эта часть карты очищена. Дальше - проще, чистое стрелялово. Подползаем к заборчику в точку 3 и, дождавшись, когда оба часовых во дворе будут рядом, бросаем сигареты в проход. Они ведутся, как обычно, но тут им на глаза попадается мертвый пулеметчик, и они устремляются туда, оставив вам свободный проход. Заползаем во двор и поднимаемся на верхнюю площадку лестницы. Кстати, возле лестницы еще один подарок, не пропустите. Бросьте гранату в толпу фрицев возле башни и застрелите всех, кто будет приближаться. Не забудьте только о тех двух часовых, они вернутся.

Идем к грузовику, блокирующему пути, и по дороге стреляем единственного оставшегося в живых офицера, и режем путевых рабочих. Именно режем, это наиболее эффективно, они ведь стрелять не могут, так и норовят запинать ногами. Дальше добиваем

солдат в садике, к этому моменту у вас в кармане уже должен быть полный набор средств умерщвления, так что тут на выбор - гранаты, ружье, автомат или голые руки. При этом только убедитесь, что вы не попадаете в поле зрения водителя танка, иначе одного выстрела из пушки будет достаточно, чтобы отправить вас в мир иной. Сгоняем грузовик с путей, и поезд пролетает мимо нас.

Миссия 7. Остановить поезд

Действующие лица - Зеленый берет, Шпион, Вор

Берет догоняет несущийся на всех парах поезд и запрыгивает на крышу. Теперь надо очистить поезд от фрицев и остановить вывоз предметов искусства из страны. Эта миссия - одна из самых простых - проходится на раз двумя персонажами - шпионом и беретом.

Для начала необходимо убрать пару часовых на крышах вагонов. Убиваем ближайшего, относим его к краю вагона и наполовину спускаемся по лестнице. Солдат на другом вагоне увидит все это безобразие и придет посмотреть, вот на обратном пути вы его и догоните, после чего снимите часового, лежащего на крыше в конце вагона. Теперь придется вернуться в конец поезда, чтобы войти в вагон. Тут же в тамбуре крутит головой немец. Доверните его голову градусов на триста шестьдесят и уберите компаньонов, в этом вам очень помогут сигареты. В следующем вагоне сначала уберите офицера, глазеющего в окно, и бросьте сигареты в проход, чтобы подманить часового. После этого разберитесь с солдатом, который стоит в другом конце вагона, и по одному прирежьте или застрелите тех, что в купе, снаружи этого все равно никто не услышит. Переоденьте шпиона в офицерскую форму и отправьте его на открытую платформу. Сначала отвлеките солдата ближе к концу платформы и заставьте его смотреть в другую сторону, после чего берет вырежет весь личный состав охраны. Только не забудьте, о том, что кулаки обычно тише ножа. Когда берет покончит со всеми, кроме последнего, солдатами, шпион начнет работу с офицером, опять же приказав ему смотреть в сторону. Добейте последнего солдата и направляйтесь по крышам в сторону соседнего вагона. Ни в коем случае не убивайте офицера! Тем самым вы заставите солдат из последнего, бронированного, вагона, покинуть его, и ваша задача осложнится.

Идем до головы поезда, сея смерть на своем пути, и прыгаем внутрь бронированного вагона. Подловите на сигареты одного часового и расстреляйте второго. В ящике лежит десять гранат, так что теперь мы повеселимся от души. Вылезаем наружу и встаем у двери следующего вагона. Бросаем в дверь гранату, а когда туда набежит толпа, бросьте вторую. Локальная война в этом вагоне закончена, нужно только добить из пистолета собаку, которая, в отличие от своих тупых хозяев, никуда не бегала.

В следующем вагоне одни рабочие, поэтому просто входим туда с ножиком и режем их всех подряд. Гранату бросать нельзя ни в коем случае, иначе миссия будет провалена. Входим в следующий вагон и кулаками пришибаем ближайших солдат, а затем режем остальных. Сразу за стенкой вагона стоит вражеский офицер, который в этот момент услышит шум и повернется к двери. Отвлеките его снова и выходите из вагона. Теперь наш путь лежит в самый конец поезда, к еще одному бронированному вагону. Встаньте перед его дверью и бросайте туда гранаты. Вся толпа сбежится на шум и будет справедливо наказана. Теперь нужно просто уколоть последнего оставшегося в живых офицера, и миссия выполнена.

Миссия 8. Взять город под контроль

Действующие лица: Сапер, Снайпер

Нужно освободить город для того, чтобы поставить засаду на вражеский конвой. При этом никак нельзя допустить тревоги, так как мотоциклисты сразу же умчатся предупреждать конвой, и миссия будет провалена. Зачищаем сапером дворик с колодцем, благо, что там только рабочие, а единственный солдат уставился куда-то в стену. Снайпер в это время может начать разминаться на фрицах возле домика в точке 1, после чего убивает офицера, патрулирующего дорогу возле центральной арки, и двоих часовых по ее обеим сторонам. На шум сбежится пара человек, отправим их следом. Теперь входим через дверь 2 и зачищаем часть дома. Лучше всего зачистку проводить сапером, так как он может хорошо работать кулаками. На чердаке дома вы найдете две бомбы с дистанционным управлением.

После этого двигаем наших бойцов в точку 3 и убиваем двоих патрульных, попавших в поле зрения. На небольшой отряд солдат пока не стоит обращать внимания, оставим их на сладкое. Не забудьте поставить парочку мин сразу возле входа в избушку, внутрь можно не заходить. Снайпером уберите часового возле второй арки и его напарника на балконе. Если подняться на этот бал-

кон, то через него можно попасть на чердак, где есть взрывчатка и патроны для снайпера. Установите взрывное устройство возле первого мотоцикла.

Расположите снайпера под аркой и начните отстрел солдат внутри двора. Стоит только начать стрельбу, как сбежится целый комитет по обсуждению проблемы, и у вас будет время на то, чтобы перестрелять их одного за другим. Не забудьте про вражеского снайпера на балконе, он весьма опасен. После того, как двор зачищен, сапер ставит бомбу возле второго мотоцикла и обходит дозором все здание, вынося попутно всех присутствующих. Единственное, что осталось сделать, - это установить третью бомбу и благополучно подорвать все мотоциклы. Но мы ведь не хотим тихой радости? Поэтому можно вернуться к той группе солдат и бросить туда пару гранат, перед этим нажав на кнопки взрывателей. Город зачищен, можно ждать гостей.

Миссия 9. Засада

Действующие лица: Сапер, Снайпер

Все военные действия происходят на той же карте. Необходимо поставить засаду на конвой грузовиков, для чего нам в помощь приданы восемь солдат. Помощь, честно говоря, трудно переоценить, так как они весьма метко стреляют и патроны у них никогда не кончаются. Враги снова нападают группами по четверо, часто под прикрытием снайперов, так что придется быть всегда настороже. Для этого у всех бойцов нашей команды в течение всей миссии нужно держать активным режим "прикрытия" (клавиша "A").

Начинается действо на площади. Сразу берем трех солдат и укладываем их напротив центральной арки, они отлично удержат подход. Одного солдата размещаем перед южной аркой, туда в свое время полезет снайпер. Хватаем всех оставшихся персонажей и бежим на северную дорогу. Сапер нам в ближайшее время не понадобится, поэтому можете пока затолкать его куда-нибудь подальше. Остальных располагаем цепью возле домика с таким расчетом, чтобы они перекрывали всю дорогу и подходы вдоль нее. Не будем пока подвергать опасности своего снайпера и положим его немного позади цепи - он будет обеспечивать нам защиту от своих немецких коллег. Ну вот пока и все, ждем атаки. Фашисты прут прямо на наших бойцов, но грамотная диспозиция дает нам возможность отстреливать их, как котят. Вот так и воюйте, пока на поле боя не появится тяжелый танк. Как только он подъедет к центральной арке, можно смело поднимать бойцов, оставшихся на площади, и гнать их всех через южную арку во двор с колодцем, взяв на прицел ту часть дороги, которая видна через калитку. Но самым лучшим вариантом в этом случае будет расположение этой команды прямо на центральной дороге лицом к перекрестку. Таким образом, подвинув первую группу еще немного поближе, мы получаем изумительную позицию, с которой отлично отобьемся, не потеряв ни одного бойца. Не забывайте только вовремя отстреливать вражеских снайперов.

После того, как на поле боя появляются два грузовика, сопровождаемых бронетранспортерами, битва вступает в завершающую, фазу. Направляем сапера на южную дорогу и ставим там мину, после чего прячемся. Выдвигаем пару солдат с таким расчетом, чтобы в поле их зрения попал броневик на северной дороге, они начинают обстрел и в конце концов взорвут его. Здесь надо быть особо внимательным, чтобы не попасть по грузовикам. В одном из них, помимо груза, сидят наши коммандос, и стрельба по машине приведет к их гибели. А если уж любой из грузовиков взорвется, то это будет означать провал миссии.

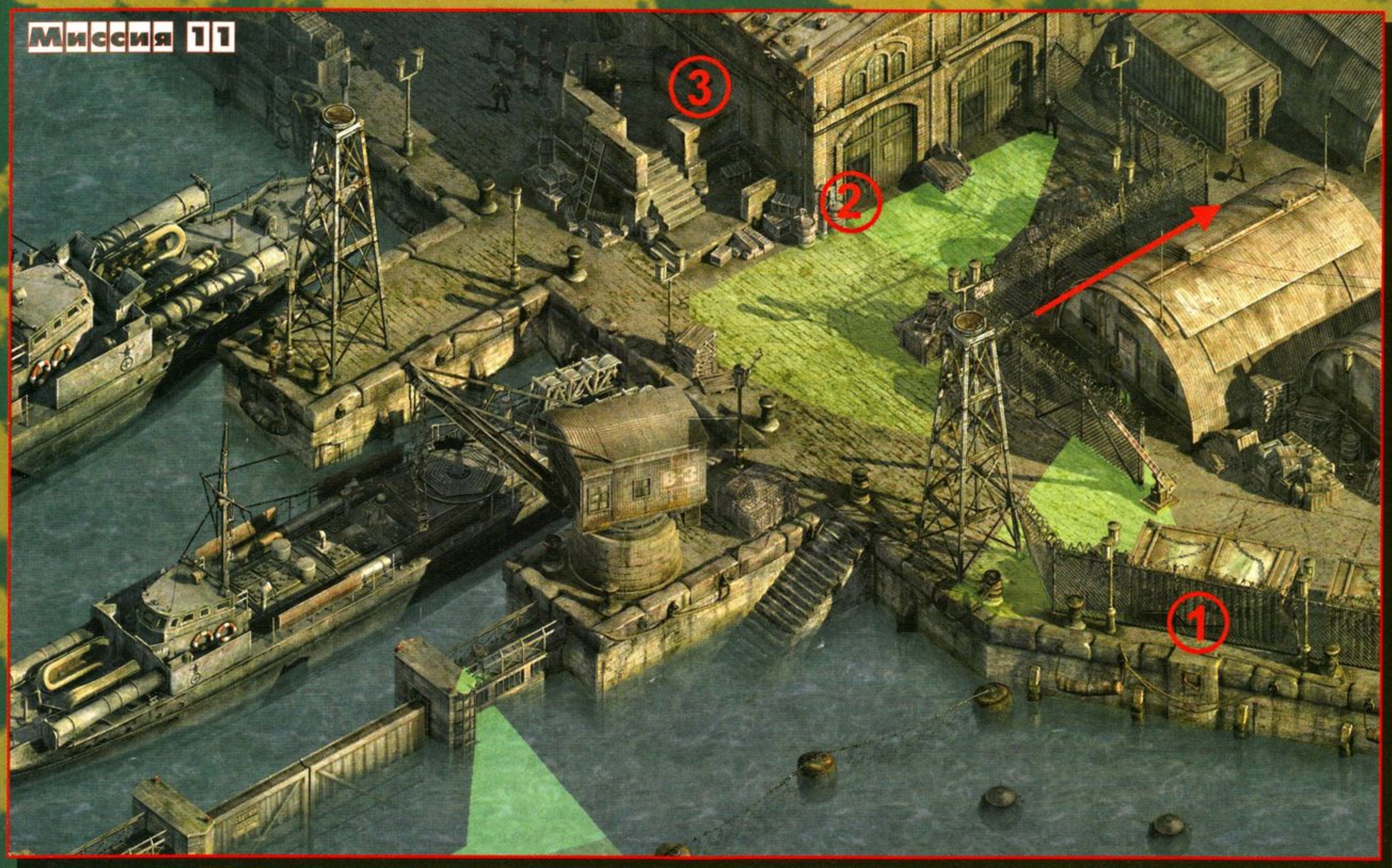
Постепенно мы сдвигаем солдат к перекрестку и давим всех, кто попадется нам на пути. В какой-то момент времени броневик на южной дороге двинется и нарвется на нашу мину. Направьте добить одного солдата. Все, что осталось сделать, - это уничтожить танк. Пошлите на это дело сапера с базукой, он отлично справится. Миссия выполнена.

Миссия 10. Уничтожить танки поддержки

Действующие лица: Сапер, Вор

Недалеко от предполагаемого места атаки у немцев сосредоточено большое количество бронетехники. Чтобы выиграть эту миссию, нам необходимо уничтожить как минимум шесть единиц техники. Кроме того, нужно уничтожить хранилище нефтепродуктов на севере и склад боеприпасов на юге. Вся миссия проходится очень шустро и на одном дыхании. Если замешкаться, то через некоторое время карту покидают четыре бронетранспортера, и придется взрывать тяжелые танки, что гораздо сложнее, но, может быть, лучше для экстремалов?

Вор ползет к складу боеприпасов 1 и убивает струной от рояля покуривающего на крыльце офицера, после чего



заносит его тело в дом. В комнате он бросает сигареты перед сидящим за столом немцем и снимает его, а также часового перед окном. Подзываем сапера, который тем же путем проникает в складское помещение и достает из ящиков дистанционно управляемые заряды. Можно ради разнообразия почистить ангар от рабочих, подбросив им гранаты с усыпляющим газом. В одном из ящиков лежит огнемет, возьмите его на всякий случай, а потом разместите на складе один из зарядов и тем же путем вернитесь наружу.

После того, как мы обезвредим часового возле бараков и рабочего, копающегося в грузовике, действовать нужно максимально быстро. Соберите вора и сапера в одну группу. Пока патруль с собакой будет следить за происходящим на стоянке тяжелых танков, пробегите позади них и ликвидируйте часового возле склада горючего 2, после чего разместите там второе взрывное устройство. Дальше бегом назад, пока патруль общается с охраной склада боеприпасов, между бараков. Здесь отличное место для того, чтобы спрятаться, потому что в случае тревоги сюда никто не бежит, кроме тех случаев, если вас заметили.

Теперь настала очередь сапера. Ползем к тому углу барака в точке 3, вооружаемся базукой и выносим четыре бронетранспортера с ближней стороны. Отползите немного назад и переждите, пока толпа беснующихся немцев не поредеет, потом подползите к самому забору, избегая лучей прожектора, и двумя выстрелами снесите два оставшихся, после чего с легким сердцем нажмите на кнопки обоих дистанционных взрывателей. Миссия выполнена. Если вам очень хочется добавить адреналина, попробуйте еще заминировать все тяжелые танки, благо, взрывчатки на складе очень много. Удовольствие гарантируется.

Миссия 11. Уничтожить корабли

Действующее лицо: Морпех

Нам нужно заложить две магнитные мины в корабли, которые должны охранять побережье Нормандии от высадки союзнических войск. Сами мины находятся где-то в подсобных помещениях. Большим плюсом при прохождении миссии будет способность морпеха кидать ножи на значительное расстояние. Единственное, что нужно учесть, - это то, что после броска ножи приходится подбирать.

Направляем лодку к берегу и вылезаем по металлической лестнице возле ограды в точке 1. Первое, что нужно сделать, - это обезвредить часового, который ходит возле контейнеров. Все, что для этого нужно, - это дождаться, пока фриц возле ангара пойдет в противоположную сторону. Нужный нам кадр останавливается на достаточно длительное время, поэтому все должно пройти нормально. После этого снимите солдата возле ангара и войдите внутрь. Уберите троих рабочих и возьмите еще один нож и магнитную мину из ящика. Теперь ползите между забором и ангаром к часовому на заднем дворе и снимите его, а также офицера, патрулирующего неподалеку.

Для того, чтобы раздобыть вторую мину, нужно войти на большой склад со входа 2. Загляните внутрь и дождитесь появления в поле зрения часового, после чего войдите и уберите его, а тело лучше вынести наружу. При этом второй солдат (остальные на складе - простые рабочие) должен находиться в дальнем углу за ящиками. Снова войдите на склад и подползите к ящикам в центре и, когда часовой будет проходить мимо вас, уберите его. Расправьтесь с рабочими и войдите в подсобку. В ней находятся еще один часовой и вторая мина.

Теперь откройте двери шлюза, рубильник находится в точке 3. Чтобы его включить, необходимо убрать как минимум одного офицера, стоящего рядом.

Итак, у нас есть две мины, осталось ими только распорядиться. Спускайтесь по лестнице в воду и, надев акваланг, плывите к кораблям и установите мины. Теперь плывите к сетке и, прорезав в ней отверстие, к своей лодке. Выбравшись на твердую землю, нажмите кнопку взрывателя и наслаждайтесь очень красивыми взрывами.

Миссия 12. Высадка в Нормандии

Действующее лицо: Зеленый берет

Задача очень простая - обезвредить береговую артиллерию, чтобы высадка прошла благополучно. Миссия условно разделена на два этапа - уничтожение первой линии обороны, состоящей из солдат, и рейд по береговым укреплениям для выполнения основной задачи. Весьма интересная и достаточно сложная миссия.

Как и в одном из предыдущих заданий, здесь лучше включить режим "прикрытия" у всех своих солдат. Для начала надо зачистить пляж. Делаем это слева направо, достаточно троих бойцов. Отправляем их ползком к самому левому укреплению. Остальных, как

Миссия 12

минимум четверых, лучше пока поберечь, они нам еще пригодятся внутри крепости. Когда пулеметная точка слева подавлена, двигайте бойцов к проходу в ограждении, прихватывая попавшихся на пути врагов. Здесь нужно бояться гранатометчиков, которые бросают гранаты с завидной меткостью. После того, как дорога занята, продолжайте штурмовать все укрепления справа от нее, на этот раз уже поверху. Как только вы подавите все огневые точки, к доту двинется тральщик, который очистит подходы от мин. После этого можно разместить солдат таким образом, чтобы они подавили два пулемета на стенах, но это не является критичным.

Теперь за дело берется наш командо. В точке 1 есть некая нора, через которую мы и попадем в крепость. Снимите часового рядом с пушкой, а затем, дождавшись момента, очень быстро спрыгните в окоп в точке 2 и сразу же бегите к левому бункеру. В этот момент на улице появится куча фрицев, и, если не успеть, будет достаточно сложно пройти миссию. Внутри первого бастиона нужно обезвредить трех солдат и достать из ящика гранаты. Отсюда через дверь можно попасть внутрь другого помещения, в котором прямо напротив входной двери стоит пулемет. Дождавшись благоприятного момента, войдите и бросьте пару гранат, после чего прикончите оставшихся. Дорога в крепость открыта, и мы можем собрать наше подкрепление и зайти внутрь через дверь 3. Пускаем ползком одного или двоих бойцов поближе к первому окопу и отстреливаем ближайших часовых. Офицера на бункере нам не достать с земли, поэтому выдвигайте одного бойца в обход мимо пушки на крышу бастиона напротив, оттуда это делается на раз. Оставшихся ребят тоже ползком отправьте на другую сторону окопов, и они, при удачном размещении, перестреляют всех фрицев в округе, а потом, взобравшись на круглый бункер в центре, и остальных оставшихся в живых. Теперь нужно обезвредить две пушки. Для того чтобы вырубить всех в центральном бастионе, достаточно бросить туда одну гранату, которая, правда, разорвется прямо у двери, но, тем не менее, уничтожит какую-то часть врагов. Потом можно войти и перестрелять остальных. К слову сказать, по двору крепости вы можете перемещаться практически беспрепятственно, но если уж захотелось полной свободы, то уничтожьте врагов, засевших в центральном доте, куда сходятся все окопы. Заодно и подберете пару гранат и аптечку. Кроме этого, аптечки и гранаты есть в дотах по краям карты.

Осталась всего одна пушка, но пробраться туда сложнее всего. Мне, к примеру, пришлось пожертвовать частью своих бойцов, пустив их внутрь прямо перед собой, и, пока немцы отвлекались, пострелять от души. Когда в помещении не останется никого, можно будет вздохнуть свободно. Теперь-то мы знаем, кто на самом деле выиграл битву на Omaha Beach. Н

Teenage Mutant Ninja Turtles

Новые костюмы

Поменяйте у своего компьютера дату на 24 или 25 декабря - Черепахи нарядятся Санта-Клаусами. Если же вы установите дату на 31 октября, то все четверо героев наденут на головы тыквы (Хеллоуин все-таки).

Тайна Гембу

После прохождения третьего уровня додзе всеми четырьмя черепахами игроку станет доступным новый суперприем - Тайна Гембу (Secret of Gembu). Теперь при прохождении любого уровня игры вы сможете три раза использовать этот маневр - он действует против всех врагов на экране.

Режим Challenge

Чтобы открыть этот режим, пройдите Story Mode всеми четырьмя черепахами.

Новые персонажи для режима игры против соперника (Vs. Mode)

Дополнительные персонажи, которых вы сможете выбирать только для Vs. Mode, открываются следующим образом:

Casey Jones: пройдите уровень 1 героем Raphael

Evil Turtlebot: пройдите уровень 3 любым героем

Hun: пройдите уровень 6 героем Michaelangelo

Splinter: пройдите уровень доджо 3 героем Leonardo

Shredder: победите злодея Shredder любым героем

Oroku Saki: победите Saki любым героем

Yoshi Hamato: пройдите режим Challenge любым героем

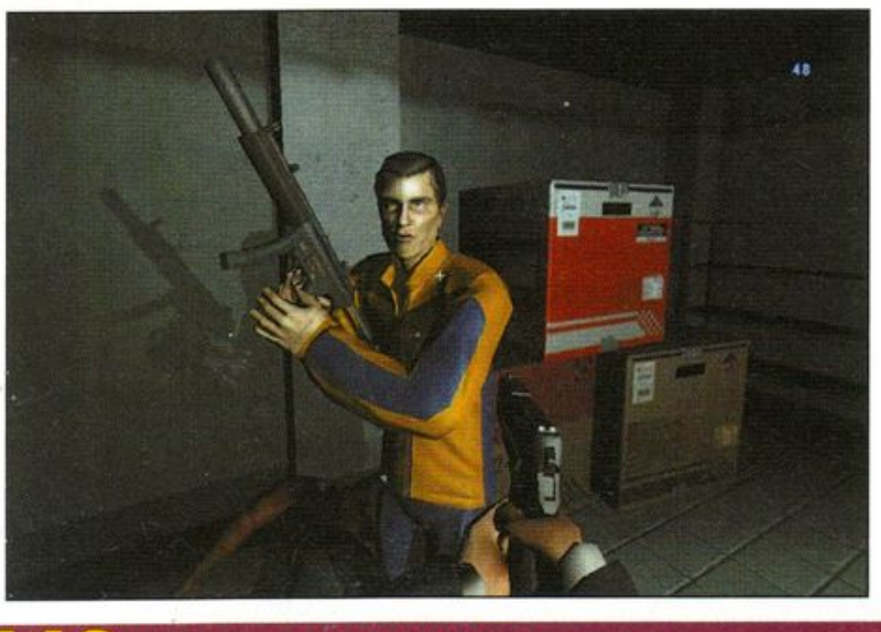
Secret Service 2

Во время игры нажмите клавишу "~" (тильда) для вызова консоли.

Потом вводите коды:

GOD 1 - "режим бога"

UAMMO 1 - неограниченный боезапас



GHOST 1 - невидимость

FLY 1 - возможность летать

NOCLIP 1 - возможность проходить сквозь стены

NOIMPACT 1 - эффект неизвестен

Age of Mythology - The Titans

Нажмите "**Enter**" и введите нужный код:

RED TIDE - вода окрашивается в красный цвет

GOATUNHEIM - получить божественную возможность превращать все юниты в козлов

WUV WOO - получить летающего гиппопотама

I WANT TEH MONKEYS!!!1! - море обезьян

L33T SUPA H4X0R - ускорение строительства

CONSIDER THE INTERNET - притормаживает всех юнитов

ISIS HEAR MY PLEA - получить героев из кампании

O CANADA - получить "лазерного" медведя

FEAR THE FORAGE - получить божественную силу "Walking berry bushes"

BAWK BAWK BOOM - получить божественную силу "Chicken meteor"

SET ASCENDANT - показать животных на карте

WRATH OF THE GODS - получить несколько божественных сил

PANDORAS BOX - получить случайно выбранную божественную силу

DIVINE INTERVENTION - повторно использовать уже потраченную божественную силу

CHANNEL SURFING - перейти к следующему сценарию в кампании

THRILL OF VICTORY - победить в игре

IN DARKEST NIGHT - сменить день на ночь

UNCERTAINTY AND DOUBT - скрыть карту

LAY OF THE LAND - показать карту

ATM OF EREBUS - получить 1000 золота

TROJAN HORSE FOR SALE - получить 1000 дерева

JUNK FOOD NIGHT - получить 1000 пищи

BARKBARKBARKBARKBARK - получить собаку

ATLANTIS REBORN - получить героев из дополнительной (Expansion) кампании

LETS GO! NOW! - ускоряет игру

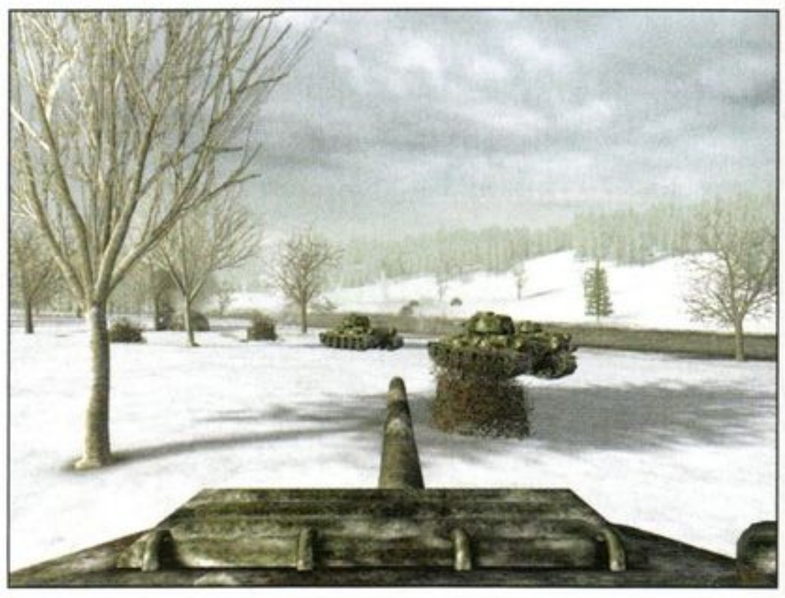
RESET BUTTON - разбирает все здания на карте

TINFOIL HAT - случайным образом меняет принадлежность всех юнитов на карте

TITANOMACHY - получить Титана

ZENOS PARADOX - получить случайно выбранную божественную силу, включая силы атлантов

Call of Duty



Для включения читов необходимо отредактировать строку "Объект" в ярлыке игры (щелкните на ярлыке правой кнопкой мыши). В существующую строку "Объект" надо добавить:

+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1 (соблюдайте пробелы).

Теперь во время игры вызовите консоль нажатием "~" и вводите коды:

setrandom sv_cheats 1 - включить режим читов

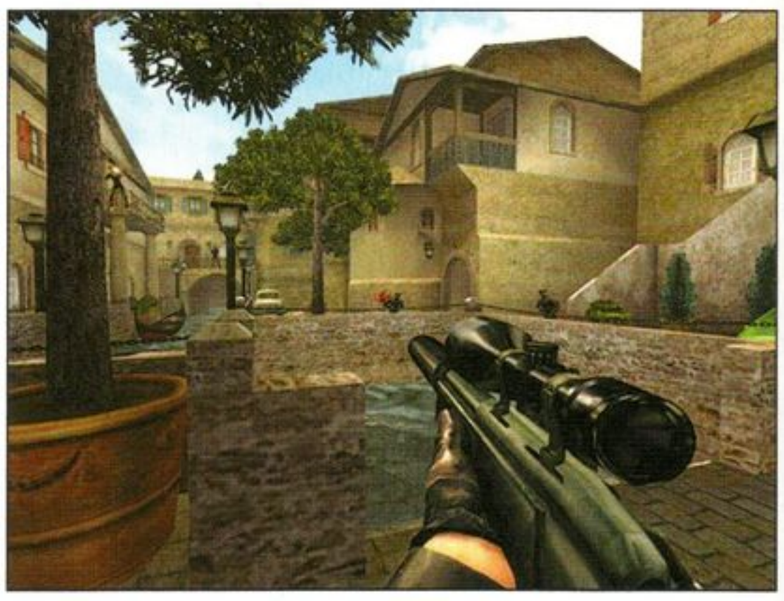
give health - восстановить здоровье

god - режим бога

notarget - враги не стреляют в вас

noclip - режим прохождения сквозь стены

Contract Jack



Войдите в режим разговора (по умолчанию "**T**") и вводите:

god - режим бога

ammo - получить полный боекомплект

guns - получить все оружие

health - восстановить здоровье

armor - получить полную броню

poltergeist - невидимость (On/Off)

pos - показать ваше местонахождение (On/Off)

baddaboom - огромные взрывы

maphole - выполнить задание

build - показать версию игры (On/Off)

mods - получить модификации для всех видов оружия

Lord of the Rings: Return of the King

Во время выполнения миссии, нажмите "**ESC**", чтобы приостановить игру. Нажмите и удерживайте три клави-

ши: левый "**Ctrl**", левый "**Shift**" и левый "**Alt**".

Коды вводите на цифровой клавиатуре (которая расположена справа от основной). Если код сработал, вы услышите звуковой сигнал.

Внимание! Эти читы будут работать только после того, как вы прошли игру!

7, 7, 9, 5 - бесконечный запас ракет
7, 5, 7, 8 - режим бога

Commandos 3: Destination Berlin

Чтобы включить cheat-режим, наберите "**SOYINCAPAZ**" в качестве имени в самом начале. Второй вариант - во время выполнения миссии выбрать одного бойца и напечатать "**SOYINCAPAZ**".

Далее вводите:

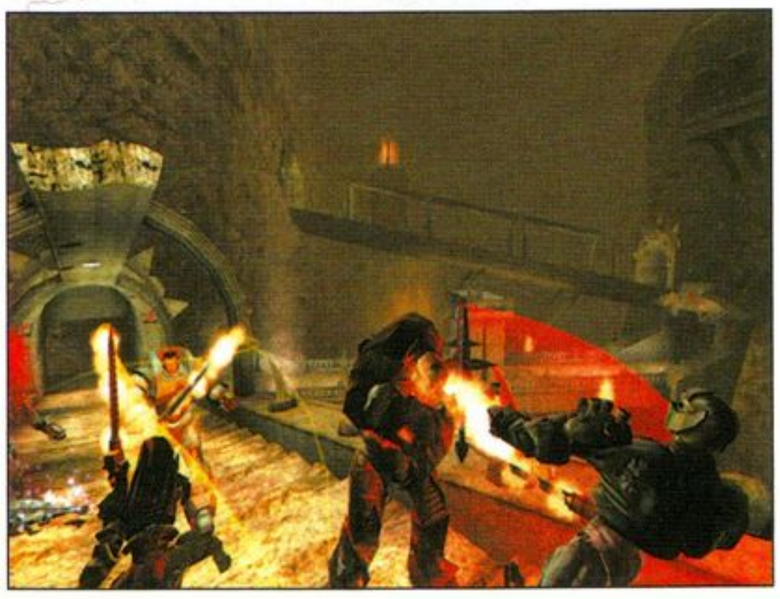
[Ctrl]+I - режим бога
[Ctrl]+V - невидимость
[Shift]+X - установить бойца на место курсора
[Ctrl]+[-] - показать частоту кадров
[Ctrl]+[Shift]+N - пропустить миссию
[Ctrl]+[Shift]+X - уничтожить всех противников

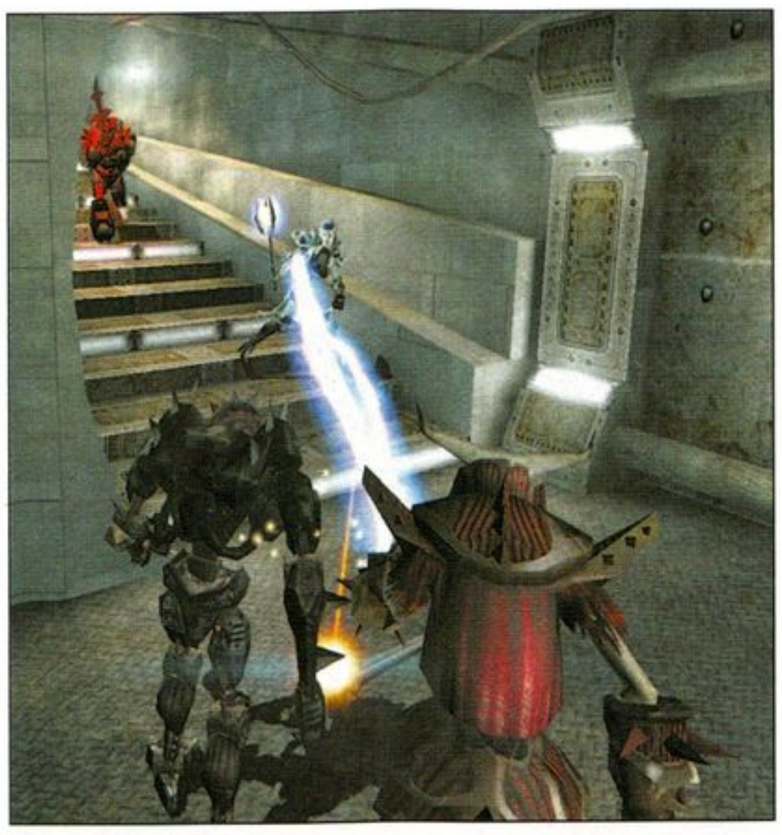
Коды для выбора уровней:

NS2B7 - миссия 1
GMD1T - миссия 2
NMD15 - миссия 3
YDNCQ - миссия 4

Apocalyptica

Во время игры нажмите [~], затем наберите "exodus 15:3" для включения режима читов.





god 0 / 1 - включить\выключить режим бога
nextlevel - пропустить текущий уровень
fly 0 / 1 - включить\выключить режим полета
changecharacter - сменить игрового персонажа
listplayers - показать список всех игроков на уровне
addbot - добавить нового бота
editbot - редактировать поведение указанного бота
removebot - убрать указанного бота из игры
makebotdead - убить указанного бота
playmovie - проиграть указанный ролик
botorders - просмотреть текущие команды для ботов
getres - узнать разрешение экрана
setres - установить разрешение экрана
list - список команд

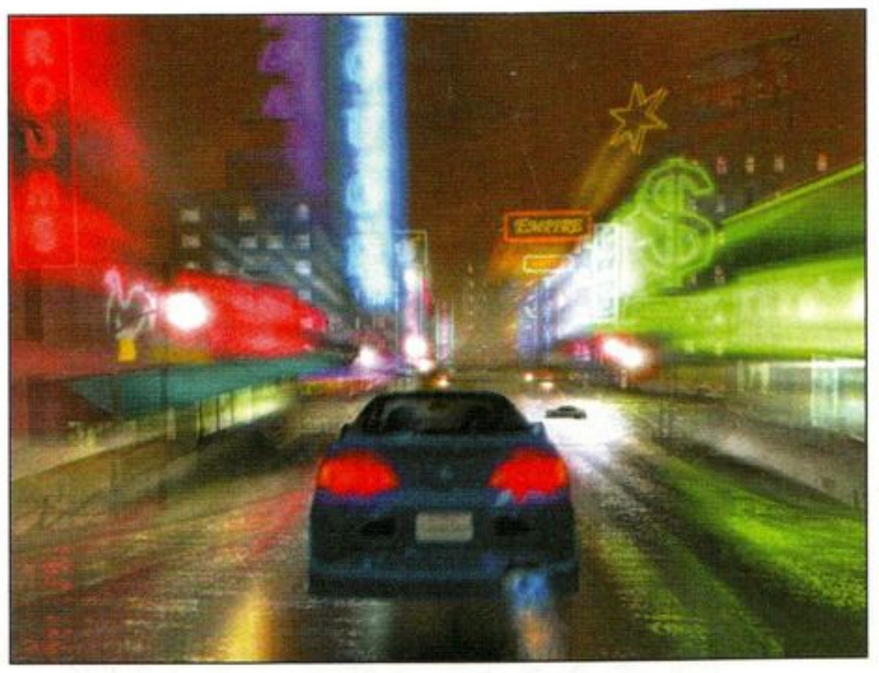
Deer Hunter 2004

Вызовите консоль клавишей "~" и введите коды с соблюдением регистра:

/SuperGPS - показать на GPS всех животных (оленей, птиц и проч.)
/Help - список всех консольных команд

Need for Speed Underground

gimmesomecircuits - открыть трассы
gimmesomesprints - открыть трассы для Sprint
gimmesomedrag - открыть трассы для Drag
gimmeppablo - открыть Petey Pablo
gotcharobzombie - открыть Rob Zombie
havyamystikal - открыть Mystikal
needmylostprophets - открыть Lost Prophets
119focus - открыть соответствующую машину



893neon - открыть соответствующую машину
899eclipse - открыть соответствующую машину
371impreza - открыть соответствующую машину
222lancer - открыть соответствующую машину
922sentra - открыть соответствующую машину
667tiburon - открыть соответствующую машину
334mygolf - открыть соответствующую машину
77peugeot - открыть соответствующую машину
777rx7 - открыть соответствующую машину
350350z - открыть соответствующую машину
111skyline - открыть соответствующую машину
221miata - открыть соответствующую машину
2000s2000 - открыть соответствующую машину
889civic - открыть соответствующую машину
228supra - открыть соответствующую машину
240240sx - открыть соответствующую машину
342integra - открыть соответствующую машину
239celica - открыть соответствующую машину
973rsx777 - открыть соответствующую машину

Korea Forgotten Conflict

Эти коды можно использовать, находясь в "Help menu" (клавиша **F1**):

Бесконечный боезапас - **CTRL + M**
Невидимость - **CTRL + X**
Бессмертие - **CTRL + I**
Выиграть миссию - **CTRL + H**

Чтобы получить доступ ко всем миссиям, войдите в меню выбора миссии и напечатайте "**HOSSANA**".

H

Новости

Horse With No Name
Андрей Иванов

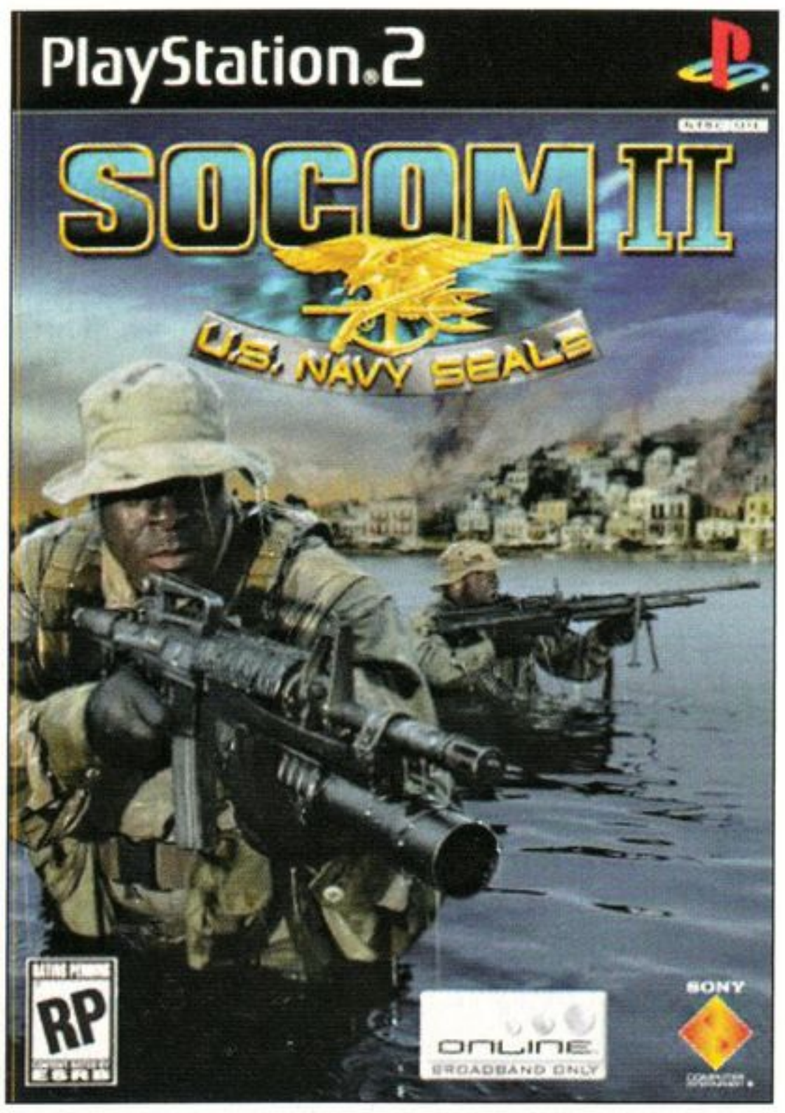
Покой нам только снится
(Blizzard продолжает войну с читерами)

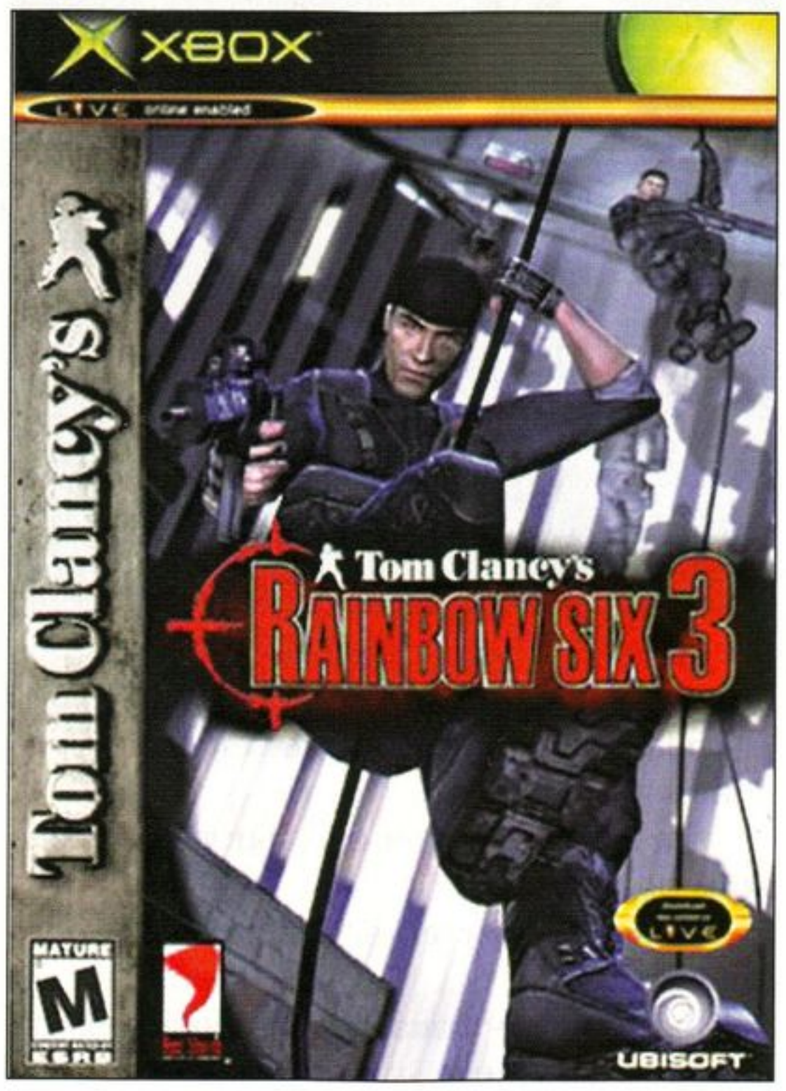
В ноябре компания Blizzard вновь нанесла удар по читерам на своих серверах Battle.net. На этот раз под раздачу попали недобросовестные игроки в StarCraft и Warcraft III. Массовым репрессиям подверглись 200 тыс. эккаунтов StarCraft и 7 тыс. эккаунтов Warcraft III. 4 тыс. ключей для Warcraft III были отстранены от участия в играх ладдера на месяц, а еще 300 ключей подверглись тому же наказанию, только уже навсегда.

Кроме этого, все ключи, связанные с этими эккаунтами, попали в "черный" список, так что при повторном нарушении им будет пожизненно заблокирован доступ к Battle.net. - *А.И.*

Приставочные рекорды в онлайне

Компания Sony объявила, что релизнутый 4 ноября шутер SOCOM II: U.S. Navy SEALs пользуется огромной популярностью. В течение 48 часов после ре-





лиза количество одновременно находящихся в игре пользователей перевалило за 22 тысячи.

Sony вторит Microsoft. Самая популярная игра для Xbox - Rainbow Six 3. 83653 игрока провели в ней 262268 часов (используя онлайновый сервис Xbox Live). Максимальное количество одновременно играющих в Rainbow Six 3 пользователей было зафиксировано на отметке 6731. - *HWNN*

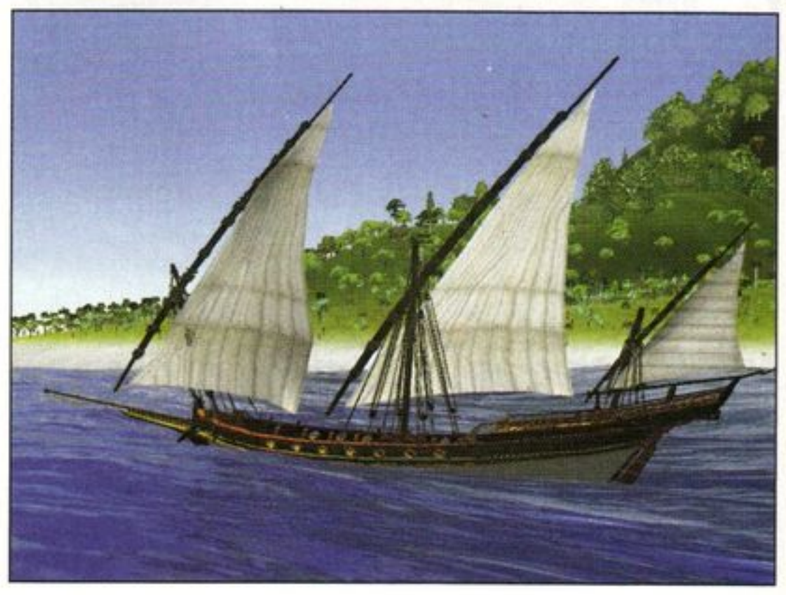
Первая информация об адд-оне к Star Wars Galaxies

В онлайновом магазине GameStop нарисовалась страничка предварительного заказа на Star Wars Galaxies Online Expansion: Space. Дата релиза намечена на июль 2004 года. Фишки особо не расписаны, но и "намеки" впечатляют: персональные космические корабли, в том числе - истребители, а также новые миры, расы, NPC и монстры. Подробности, несомненно, последуют.

SWG стартовала в июле. Август был посвящен углубленной настройке геймплея. В сентябре-октябре девелоперы занялись разработкой верховых животных и городов, создаваемых игроками. В ноябре состоялись старты двух европейских шардов, а также релиз тех самых верховых животных и городов игроков. В декабре в игре должны появиться машины (Vehicles). Отрадные темпы появления нового контента, не находите? Причем, заметьте, все это не в форме адд-онов. - *HWNN*

Pirates Of The Burning Sea: два первых корабля

На сайте компании Flying Lab Software появилась информация о первой паре из 22 кораблей, которые будут доступны в MMORPG Pirates Of The Burning Sea. Это флют и шебека.



Флют - небольшой корабль (32.4 на 8.8 метра), на него ушло 85 тыс. полигонов. По пять пушек на каждом борту верхней палубы. Применялся главным образом для перевозки грузов.

Размеры шебеки - 24.6 x 7.2 метра. Вооружение - семь средних пушек по каждому борту плюс две на корме. Полигонов ушло поменьше - "всего" 61 тыс. Основное назначение - экспроприация на море. Пиратство, иначе говоря.

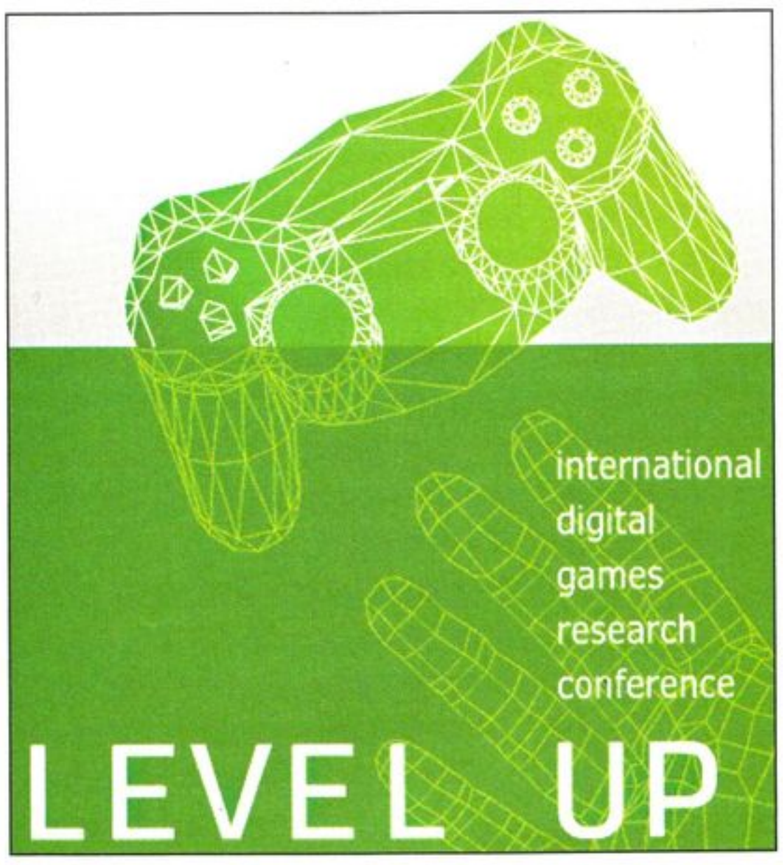
Смотрятся кораблики классно, недаром их делают при участии нашей "Акеллы".

Релиз игры намечен на весну 2004 года. Распространяться она будет только через онлайн с использованием технологии Steam от Valve Software. - *HWNN*

Dark Age Of Camelot: New Frontiers - новый адд-он?

Поразительные вещи иногда можно выудить путем изучения сведений по вновь зарегистрированным торговым маркам. Так Mythic Entertainment заполучила все права на названия Dark Age Of Camelot: New Frontiers и Heroes vs. Villains. Если первое выглядит как 100% адд-он к DAoC, то под вторым названием вполне может скрываться новый проект. Деталей пока, естественно, никаких. - *HWNN*

Конференции и кампусы: а вы тоже пристрастились к интернету?



Стоит появиться новой популярной технологии, как находится убеленный сединами ученый, который заявляет, что эта технология вызывает привыкание и потребность. Вот уже несколько лет обсуждается увлеченность народа интернетом. Дело дошло до того, что в Германии этим летом был организован специальный летний кампус, целью которого был поиск методов излечения детей от интернет-напасти. В прошлом месяце одна из приватных английских клиник объявила о новой услуге - излечение пациентов от навязчивого посылания телефонных SMS'ок. Согласно врачебной теории, подверженные этой мании пытаются так избавиться от одиночества - ведь им присылают ответные SMS.

А в Голландии стартовала международная конференция по видеоиграм. Ее участники исходят из того, что видеоигры аддиктивны и что с теми, кто попал в "игровую" зависимость, нельзя обращаться, как с больными. Еще они утверждают, что *это* неизлечимо.

По словам Стивена Клайна, профессора психологии из Simon Fraser University, пятнадцать процентов из опрошенных эверквестеров согласились с тем, что они "подсели" на EQ. Говорит ли это о чем-нибудь? Едва ли, те же данные можно получить и в результате опроса тех, кто балуется играми с достаточно развитой сюжетной линией - Civilization III, Age of Mythology или The Sims.

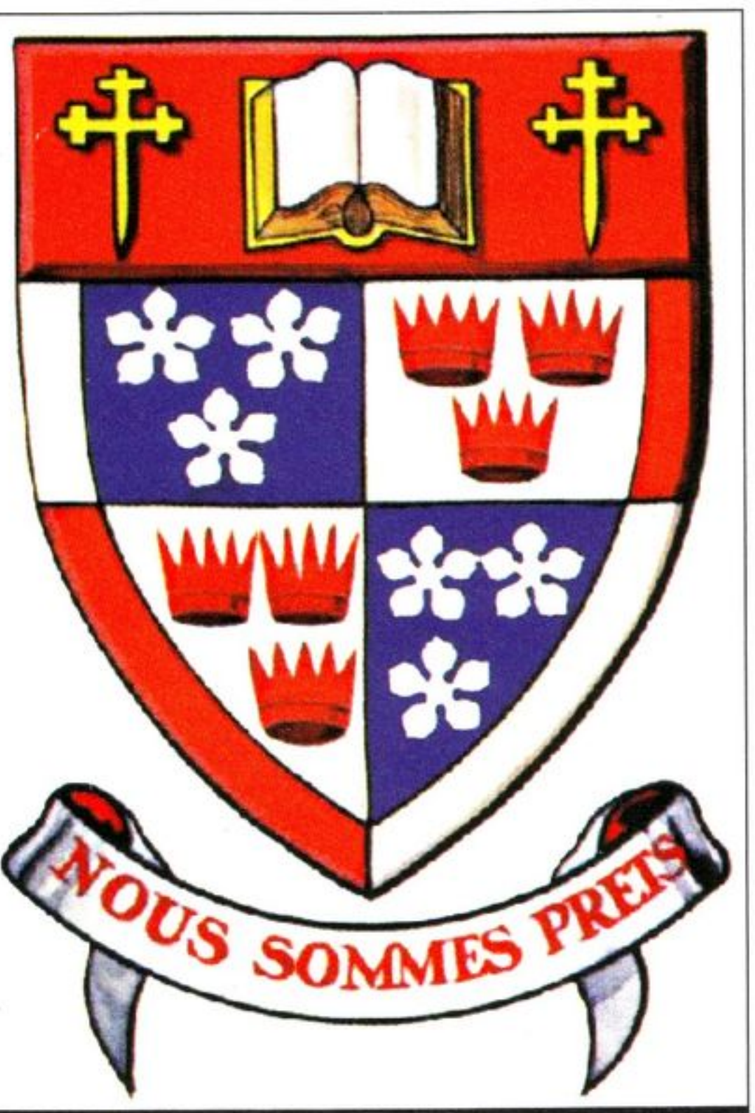
Одной из причин созыва конференции, исследующей физиологические особенности игроков, стали непрерывные попытки увязать случаи насилия и убийства с тем фактом, что виновные лица заигрывались в компьютерные игры (примером может послужить стрельба в школе штата Колорадо). Причем всех собак спускают не на потребителей игрушек, а на тех, кто ими торгует. Важно не покупаться на скороспелые выводы некоторых исследователей, утверждающих, что игры приводят к трагедиям в реальной жизни. На каждый такой вывод найдется противоположный, высказанный не менее заслуженным ученым.

В ходе опроса, проведенного в этом году организацией Pew Internet and American Life Project, было определено, что свыше 60% опрошенных студентов, играющих регулярно, затрачивают на подготовку к занятиям столько же времени, сколько и их неиграющие однокашники (кстати, всего 7 часов в неделю). Также игры положительно повлияли на их социальную жизнь. Каждый пятый студент утверждает, что игры помогли ему найти новых друзей. В то же время две трети опрошенных высказали опасение, что игры отнимают много времени, которое можно было бы провести с друзьями или семьей. И только несколько человек признали себя "подсевшими" на игры.

Но ведь в наше время штамп "Подсаживающее" можно ставить практически на любом увлечении. Да, двенадцать часов, проведенных за игрой, можно считать непродуктивной тратой времени, но при этом никто не нюхает кокаин.

Когда-то, в начале 90-х, тех людей, кто проводил в интернете несколько часов в день, считали "подсевшими". Если применять этот критерий в наше время, то таковыми окажутся все, кто активно использует интернет в ходе рабочего дня. По мере того, как интернет из технологической фишки превратился в рабочий инструмент, общественное мнение изменилось. Это удобно и выгодно, значит - это правильно.

Аналогичная ситуация складывается и с видеоиграми. В 80-х они были совсем простенькими. Прямоугольного вида персонажи сражались с плохо прорисованными монстрами в упрощенных интерьерах. Что касается сюжета, то его, как правило, просто не было. В наше время игровая индустрия ворочает ежегодным бюджетом в десять миллиардов долларов, а сами игры стали важной составляющей современной медиа-диеты наравне с TV, радио, газетами, журналами и книгами. Когда в последний раз вы слышали, чтобы кто-то "подсел" на газеты? - *HWNN*



Герб Simon Fraser University

Кевин Макферсон - в команде Sigil Games Online

Sigil Games была создана в 2002 году Бредом Макуэйдом и Джеффом Баттлером, отцами Everquest. Компания базируется в Сан-Диего, штат Калифорния. В настоящее время Sigil Games разрабатывает пока не анонсированную MMORPG для Microsoft. В качестве арт-директора у них, кстати, сам Кейт Паркинсон. Если вам это имя ничего не говорит, не поленитесь заглянуть на его сайт (www.keithparkinson.com). Узнаете блондинку с коробки EQ?

Кевин Макферсон тоже не новичок в игровой индустрии, он был одним из первых программистов, приступивших к разработке той же EQ. Не удивительно, что бывшие товарищи по работе пригласили его на пост старшего программиста проекта. Помимо программерских достоинств, Кевин способен и на творческие подвиги. Именно ему принадлежит разработка бэкграунда и сеттинга мира Ruins of Kunark. - *HWNN*

Планетарное тестирование онлайновых игр

Бизнес-директор Babel Media Бен Виберли

Специализирующаяся на услугах для игровой индустрии компании Babel Media собирается предложить новый вид сервиса - Planet Testing, предназначенный для всестороннего и недорогого тестирования онлайновых игрушек. Сервис стартует в первом квартале 2004 года, хотя Babel Media уже сейчас тестирует две онлайновых игры для одного из лидирующих издателей.

В соответствии с последним докладом компании DFC Intelligence общее количество онлайновых игроков перевалит за 40 миллионов уже в 2006 году. В связи с этим тестирование онлайновых игр станет одним из самых узких мест в бюджетах игровых компаний. Ведь будет нужно проверить игры на совместимость со всеми ISP, "железом", географическими регионами. Просто огромная армия тестеров в таких условиях может оказаться недостаточно эффективной.

В системе Planet Testing задействованы команды профессиональных и добровольных тестеров из Европы, США, тихоокеанского региона Азии, Великобритании и Индии, что позволяет организовать тестирование любой онлайновой игры практически во "всемирном масштабе", причем относительно дешево. Babel Media задумала этот вид сервиса еще два года назад, но только сейчас, в связи с массированным выходом в онлайн приставочных и "мобильных" игр, компания решила, что подобные услуги окажутся востребованными и рентабельными. - *HWNN*

MATRIX ONLINE

Игра для избранных

Станислав ШУЛЬГА

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Ubi Soft ★ Разработчик Monolith ★ Дата выхода 2004★ Сайт игры www.thematrixonline.com

Кинематографическая история "Матрицы", судя по всему, завершена. Во всяком случае, никто из Warner Bros. ничего не говорил о продолжении, а братья Вачовски полностью переключились на новый проект, финансируемый студией. С другой стороны, "Матрица" является одной из самых удачных киносерий, которую выпустила Warner Bros., и бросать такую раскрученную франшизу на произвол судьбы - грех. То, что может зарабатывать деньги, должно зарабатывать деньги.

"Матрица" будет жить. И не только в сердцах и памяти зрителей. Не так давно Warner Bros. анонсировала онлайновый проект, связанный с миром "Матрицы", который соответственно и называется Matrix Online (MxO).

До пятого ноября этого года о проекте было известно только то, что он будет реализован, что произойдет это в 2004 году и что Матрица по-прежнему будет существовать. После релиза третьей серии на официальном сайте начали появляться подробности.

Разработчиками MxO выступает Monolith Productions. Там, где Monolith, там, соответственно, и Lithtech. На основе этого графического движка были разработаны такие игры, как Blood 2, Aliens vs. Predators 2, No One Lives Forever. Последнее воплощение движка - его модификация Lithtech Jupiter для No One Lives Forever 2. Для разработки онлайновой версии "Матрицы" будет использоваться Rich World technology.

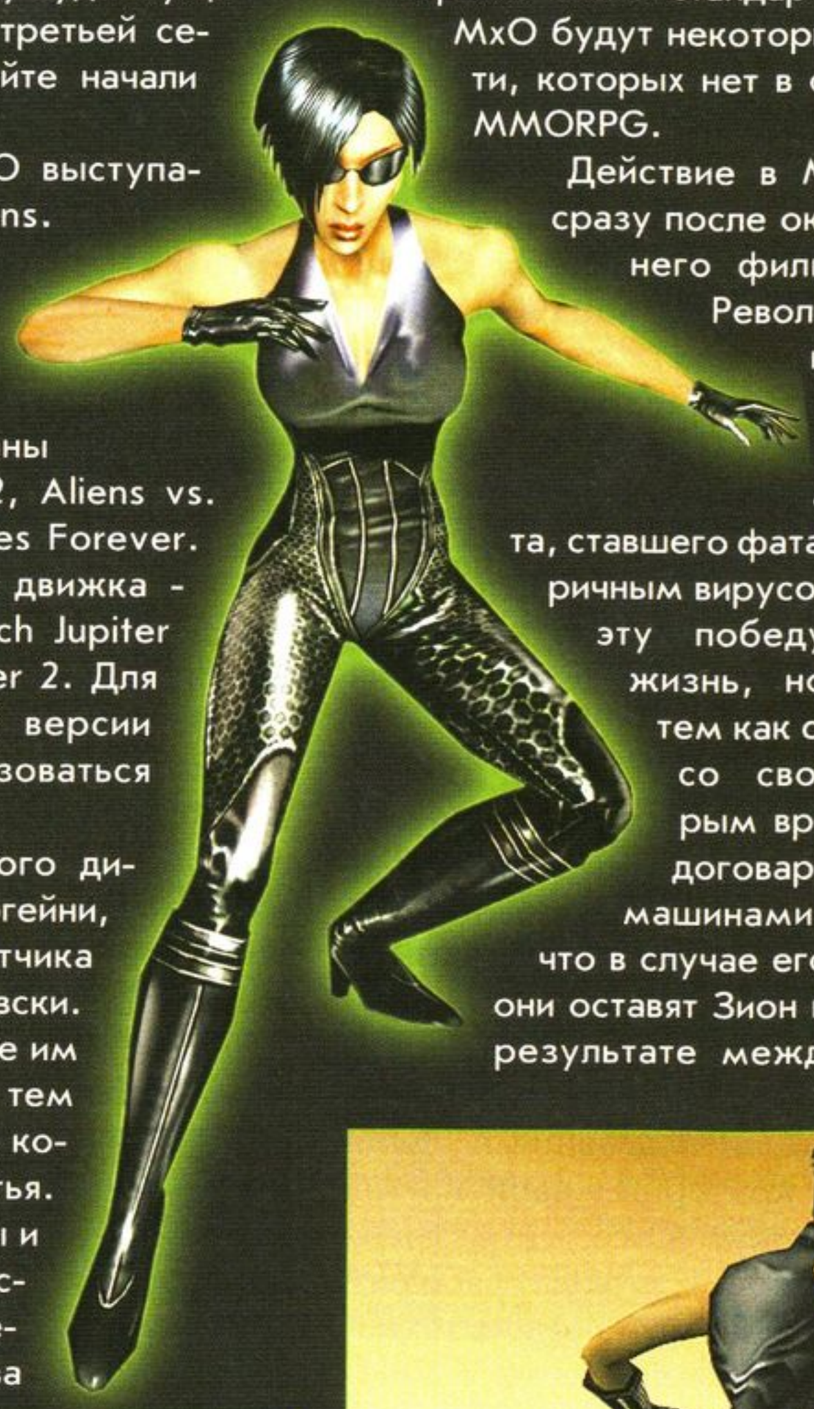
По словам креативного директора Monolith Тоби Рэгейни, выбор студии-разработчика сделали сами братья Вачовски. Предложения, присланные им из Monolith, совпадали с тем представлением об игре, которые имели сами братья. "Понимаете, они геймеры и они поняли все, что мы расписали в наших предложениях". Таким образом, два независимых (в прошлом) режиссера выбрали небольшую независимую студию для разработки онлайнового воплощения одного из самых популярных фильмов последних лет.

Что известно о проекте на сегодняшний день? Из тех скупых фактов, которые вынесены на сайт проекта, можно сделать некоторые выводы.

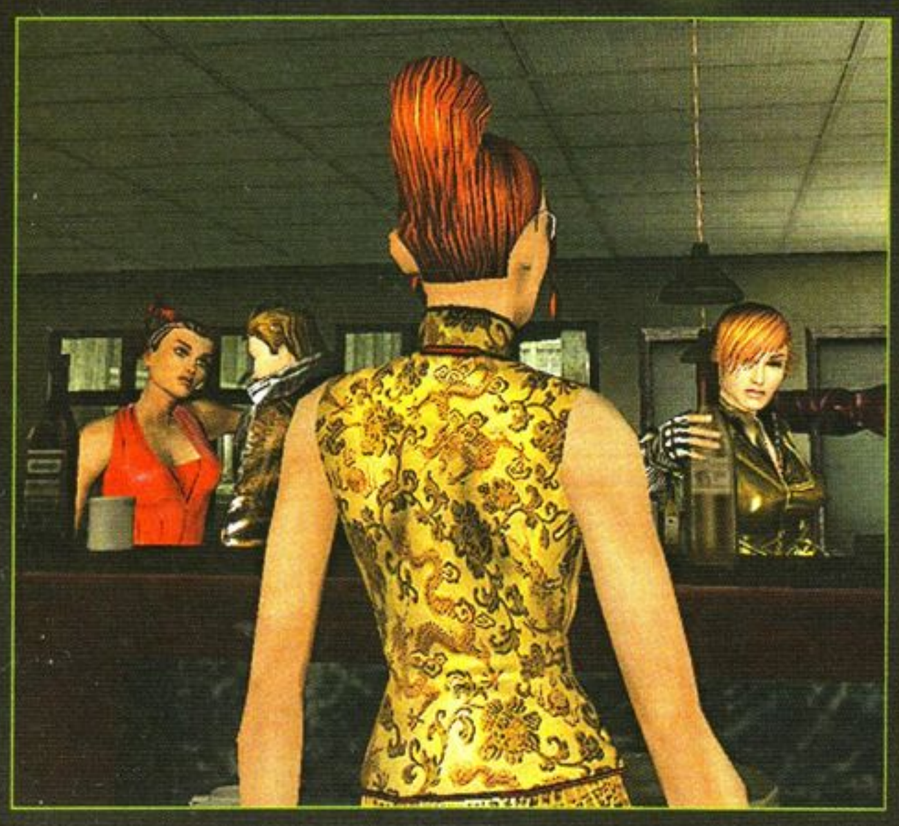
MxO будет представлять собой вполне типичную онлайновую вселенную. "Вполне типичную" - значит, что в вашем распоряжении будет аватар, которого можно будет одевать-раздевать, которому можно будет прокачивать всевозможные умения и способности путем выполнения заданий, стрельбы и рукопашных драк. Игрок будет иметь возможность общаться с себе подобными, торговать и отыгрывать ту роль, которая ему наиболее близка. Кстати, задания обещают даваться не только со стороны повстанцев, но и со стороны машин.

Кроме этого стандартного набора, в MxO будут некоторые особенности, которых нет в существующих MMORPG.

Действие в MxO начинается сразу после окончания последнего фильма "Матрица: Революции". Для тех, кто уже успел забыть: Нео побеждает агента Смита, ставшего фатальным матричным вирусом. Цена за эту победу - его жизнь, но перед тем как сразиться со своим старым врагом, он договаривается с машинами о том, что в случае его победы они оставят Зион в покое. В результате между машинами и людьми воцаряется перемирие. По утверждениям разработчиков, MxO будет полноправным преемником кинотрилогии и продолжит повествование о событиях в мире Матрицы. Судя по информации на сайте, война все-таки продолжается. То есть геймеры, подключившиеся к MMORPG, могут принимать и выполнять задания как от машин, так и от зионских повстанцев. Звучит несколько странно, если учесть, что вся третья серия была построена на показе событий последнего штурма и полете Тринити и Нео к городу машин. Последний диалог Архитектора и Пифии дает понять, что машины не будут мешать людям освобождать из Матрицы тех, кто хочет освободиться. И вот у нас опять война.



Действие будет разворачиваться только в пределах Матрицы. Никаких действий в "пустыне реальности", полетов на ховерах и схваток с сентинелами не будет. Зион мы тоже не увидим, не говоря уже о городе машин "0-1". Помимо всего прочего, это значит, что Золотой Код (Golden Code), который видел Нео, мы не увидим и более-менее внятных объяснений относительно его природы мы не услышим. Нас ждет очень большой город, "...тянущийся на многие мили во всех направлениях... Со станциями метро, ночными клубами, небоскребами, темными аллеями..." MxO будет представлять собой громадный мегаполис (MegaCity), в котором придется делать все то, что делали герои трилогии в Матрице. Интересно. Но вряд ли именно то, что ожидают многие (в особен-



ности после довольно невнятной третьей серии фильма). Будут ли присутствовать в игре оставшиеся в живых после атаки на Зион персонажи из фильма, тоже пока неясно.

Одной из уникальных особенностей MxO будет наличие так называемого Ability Code. Разработчики утверждают, что аналога Ability Code в других онлайновых вселенных не существует. Помните эпизод из первой "Матрицы", когда Тринити связалась с Танком и попросила загрузить программу управления вертолетом? Такие программы и являются Ability Codes. Геймер будет иметь возможность подгружать такие программы прямо себе "в мозг". Хочешь владеть приемами кунг-фу? Загружай соответствующий Ability Code. Хочешь научиться управлять вертолетом? Загружай нужную программу. Игроки будут иметь возможность не только загружать и использовать программы, но и обмениваться ими или продавать. Естественно, каждая программа такого типа будет иметь соответствующие требования. Чем круче программа, тем круче должны быть прокачаны статсы у аватара, которым управляет геймер. Ability Code можно будет и создавать. Найдя так называемый "источник информации", можно будет нелегально скачать кусок кода Матрицы, чтобы создать необходимый Ability Code.

Самое интересное состоит в том, что Ability Code можно будет не только загружать, но и выгружать из памяти. И загружать новые. Это значит, что геймер в пределах MxO не будет ограничен рамками какого-то одного класса. Ability Code даст возможность побывать в разных ипостасях: и боевиком-оперативником, крушащим стены, и хакером, взламывающим коммуникации.

В MxO будет заложена возможность PvP (Player vs. Player), то есть дадут повоевать не только с компьютерными противниками, но и с подобными себе "живыми" геймерами (интересно, как в MxO будут заниматься Player Killing'ом?). Миссии можно будет выполнять как в одиночку, так и в составе группы.

В MxO будут не только драки и взлом кода. Борьба двух сил - повстанцев Зиона и

Машин - ожидается не только на уровне разборок оперативников с обеих сторон. В Матрице есть программы, которые поддерживают движение сопротивления. Взять хотя бы ту же Пифию (Оракул), которая является программой из мира машин. В то же время некоторые из людей не прочь вернуться на электростанцию, залечь в люльку под капельницу и забыть обо всех заботах реального мира. Вспомните Сайфера. Приплюсуйте к этому третью сторону - те устаревшие программы, которые скрываются в Матрице, дабы не быть стертыми. Меровингер и его команда, Персефона, Проводник. Налицо как минимум три фракции, альянсы между которыми вряд ли могут быть расценены как долгосрочные. Вопрос, кому доверять, а кому нет, не всегда будет иметь однозначный ответ. А это значит, что нас ждут не только перестрелки в стиле slo-mo, но и политические маневры и игры.

С "Матрицей" неразрывно связано несколько вещей. Две их них - обтягивающий кожаный прикид и боевые искусства на скоростях, близких к звуковым. Латексового прикида обещают валом. О боевых искусствах новости пока тоже неплохие: на каждый из стилей обещают до 300 движений. Кроме возможности драться врукопашную, игрокам будет предоставлен широкий арсенал всевозможного оружия. Желающие также смогут хакать компьютеры и совершать головокружительные прыжки с одной крыши на другую.

Системные требования (как минимальные, так и рекомендуемые) пока не определены. Известно, что игра разрабатывается только для PC-платформы и что для подключения к MMORPG будет достаточно модема на 56K.

Естественно, ждем Bullet Time. Более того, оно будет играть весьма существенную роль в схватках.

Вот и все на текущий момент. Следите за нашими новостями.

H

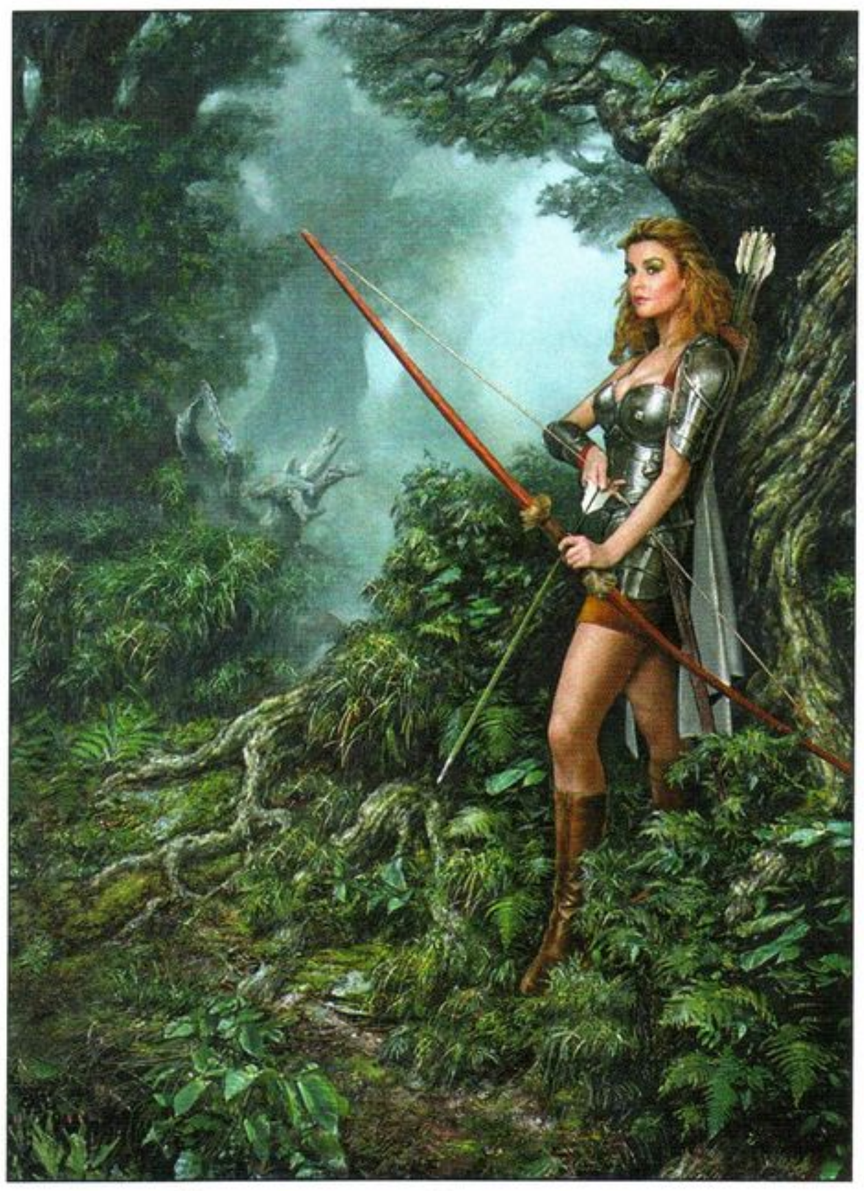
СФЕРА

Странные танцы

Игорь БОЙКО

День переждем, не будем прощаться,
А ночью начнем странные танцы.
Технология. "Странные танцы"

★ Жанр MMORPG ★ Издатель 1С ★ Разработчик Никита ★ Рекомендуется Pentium III 1000 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. ★ Интернет 28.800 бит/с
★ Сайт игры sphere.yandex.ru



Сначала мне удалось попасть в число бета-тестеров. Правда, со вторым этапом меня прокатили, хотя я и был настойчив. Спасибо, в третьем не отказали. Потом я был приглашен на соответствующую презентацию, после которой написал слово главреда к предыдущему номеру, в котором призвал вас относиться к "Сфере" бережно и трепетно. Потому что это наша первая MMORPG и все такое...

За что?

Первый мой вопрос во время пресс-конференции был задан с целью выяснения, в какие онлайновые игры они сами играли. Оказывается, играли: в EverQuest, Anarchy Online, Dark Age of Camelot и Ultima Online. В принципе, список достаточно неплохой. На его основе можно составить представление о том, что должно быть в MMORPG и чего там быть не должно.

Начинается игра, как водится, парой роликов с логотипами причастных компаний. У меня они не проигрываются, звук есть, а вот изображения нет. Об этом я сообщил как бета-тестер, но воз и ныне не просматривается. Если у вас та же картина, то знайте, что полюбоваться ими все же можно, это две avi'шки в корневом каталоге игры.

Далее следует генерация персонажа. И сразу приехали: набор для кастомизации перса не то что бы невелик, он просто никакой. Тип лица, цвет волос, тип одежды - все это есть, но количество их комбинаций смешное - 120.

Есть кукла. Но! На ней не отображается экипированное снаряжение. В результате по миру бродят двойняшки, тройняшки и прочие -няшки. Причем нет способа узнать, кто именно ворует у вас добычу - глупый нуб или заслуженный мастер местного спорта. С виду все одинаковы, по оружию тоже ничего распознать нельзя. Оно тоже одинаковое. Нельзя и определить издали, насколько хорошо себя чувствует тот или другой перс, хотя соответствующий бар здоровья есть у монстров.

Инвентори. Это отдельная печальная песнь. Под лут изначально отводится аж десять слотов. Причем в этих же слотах будет размещаться все, что персу необходимо для игрового процесса, - оружие, лечащие и калечащие порошки, незапомненные мантры. В результат для самой добычи остается слотов пять. Кот больше плачет. Правда, за определенную сумму можно приобрести торбу на 15 слотов и мешочки на четыре. После чего выясняется, что слоты слотам рознь. Например, в мешочек топор не засунешь. А в торбу нельзя положить запас стрел - не получится стрелять. Наверно, это было сделано для удобства пользователя, чтобы тот привык к порядку и четко сортировал имущество. Ну, а если игрок не знает заранее, что сколько весит и куда чего совать, пока не сперли, - сам, значит, виноват, матчасть не учит. Кольца и мантры - в мешочки, что потяжелее - в торбу. Одним из преимуществ последней является способность делать содержащиеся в ней вещи "невыпадаемыми". В чем тогда вообще смысл выпадания вещей на месте гибели достаточно прокачанных персов - для меня загадка. Понятно ведь, что ничего ценного вне торбы не окажется. Да, оказалось, что мешочки тоже можно размещать в торбе. Как в этом всем потом не запутаться - отдельный вопрос.

Уже под самый занавес подготовки номера выяснилось, что мешочки можно размещать в мешочках! Более того, их можно размещать в тех мешочках, которые уже размещены в других мешочках! Спасибо всем, теперь наше детство станет безоблачным.

О банке. Его тут нет. Вместо этого предлагаются номера местного постоялого двора - за 40 и за 90 монет. Покупаешь у хмыря в трактире ключ и получаешь доступ в комнату (за 40 - внутри помещения, за 90 - вход со двора). Все, чем можно там воспользоваться, - сундук, который после определенного лага проявляется под столом. В нем 20 слотов. И это вместо банка?

Но не все так плохо, в гостиничных слотах тоже можно класть мешочки...

О курсоре. Местное ноу-хау заключается в том, что курсоров два, переключаться между ними можно правым кликом мышки. Типа - курсор для боя и курсор для прочих операций. И это придумали люди, игравшие в DAoC? Позвольте мне усомниться в такой комбинации. Либо одно, либо другое. В результате возникают забавные ситуации. Скажем, перс попадает на территорию замка, владельцы которого взимают плату за проход по подшефной территории. А монстры уже атакуют и надо от них отмахиваться. И тут возникает окошко,

Иногда болтовня админов становится достоянием всего сервера

Мерцающая стена обозначает границу территории. Сейчас за нее лучше не соваться

пресекающее возможность сражаться и требующее определиться: будешь платить дань клану-лендлорду или предпочтешь получить в грудь отрицательный мутатор (вам тоже нравится это слово? О мутаторах - ниже). В случае отказа заплатить деньги персонажа могут отравить - каждые две местные минуты количество HP будет падать на определенную величину. Игрок вынужден переключиться в не боевой режим (правый клик) и сделать свой выбор. Причем, даже если он решится заплатить, то не факт, что его правильно поймут. Лаги, ведь. Несколько раз во время беты, несмотря на проплату прохода, мой перс все равно получал свой мутатор в подобных ситуациях.

О торговле. При продаже каждого предмета нужно выполнить следующие операции: перетащить предмет в один из слотов интерфейса, подождать, пока игра определит его стоимость (лаг), щелкнуть на нарисовавшейся рядом с предметом подтверждающей птичке. Никакого шортката для быстрой продажи не предусмотрено.

Седьмой уровень в "химии" уже есть, качаем такой же в "физике"

Прокачка, экспа, магия и т.д.

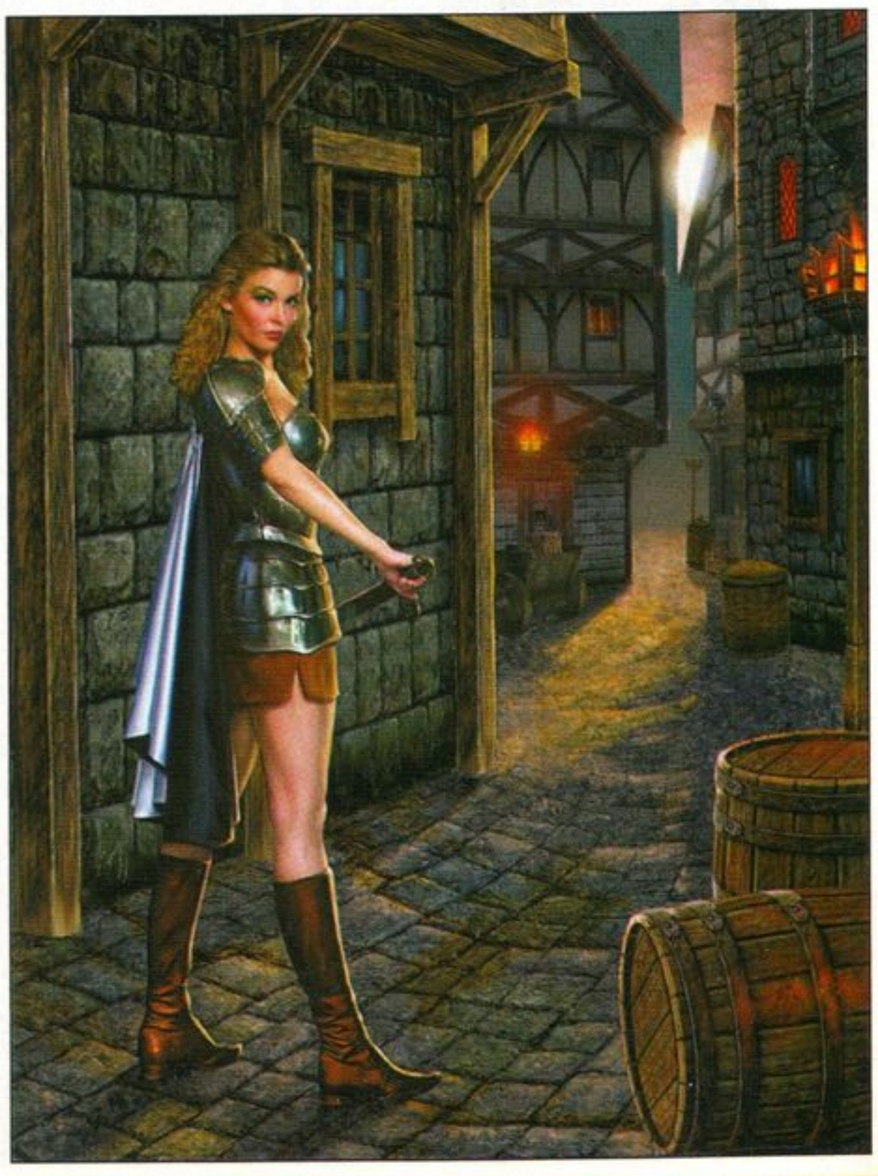
В "Сфере" класс персонажа определяется его образом жизни. Машешь мечом, топором, молотом или стреляешь из арбалета (а луков нет, видать на анимации решили сэкономить) - получаешь так называемые "марки титула". Убиваешь монстров магическими порошками или мантрами - перепадают марки степени. Когда количество любых марок достигает пороговой величины - персонаж получает следующий уровень. Либо как воин, либо как маг. При этом порог для получения следующего уровня в любом направлении увеличивается. То есть, если вы с самого начала игры прокачали воина до пятого уровня, то теперь для получения второго магического уровня вам нужно истребить столько же монстров, сколько потребуется для получения шестого воинского уровня. Таким образом разработчики, мне так кажется, хотели заставить игроков выбрать четкую специализацию - либо боец, либо маг.

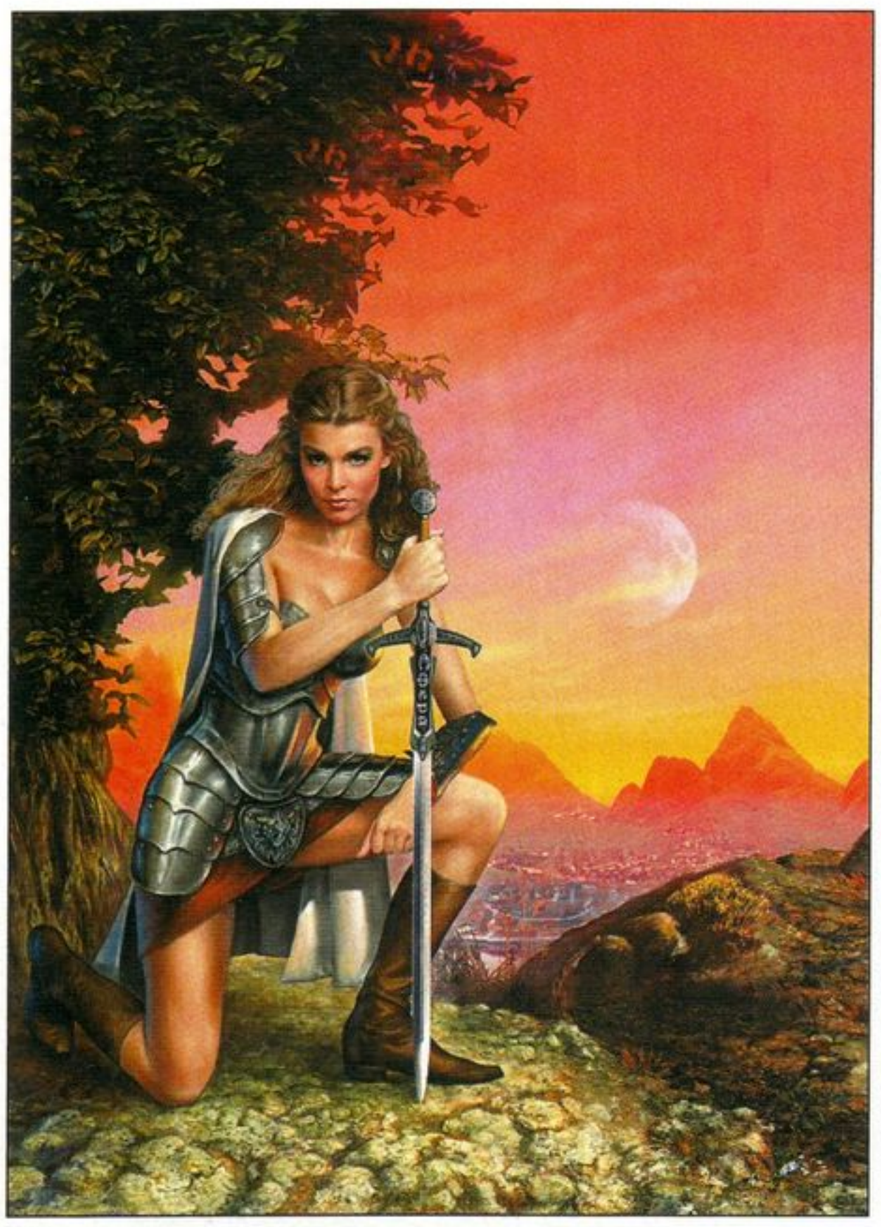
На деле же получилось так, что проще всего живет и прокачивается именно мультиклассовый перс (об эксплоитах и узаконенном читерстве - ниже).

При получении очередного уровня предоставляется определенное количество поинтов, которыми можно повысить статистики персонажа (для файтера) или магические умения. На каждом пятом уровне такие поинты выделяются и в "физику", и в "химию".

Магу доступны четыре стихии - земля, воздух, вода и огонь. Реализуется магия с помощью использования специальных порошков или мантр (так создатели обозвали свитки с заклинаниями. А чтобы было веселее - еще и названия придумали им в виде разных абракадабр). У каждой мантры или порошка есть минимальные требования к магу, например, "не меньше 2 единиц умения в стихии воды". Для оружия, кстати, все аналогично, только ограничения связаны с профильными статистиками перса. Порошки можно прикупить у определенных торговцев, а вот мантры встречаются только в луте. Причем некоторые мантры рассчитаны на их применение именно бойцами, а не магами. Аналогично обстоят дела с некоторыми магическими кольцами: для их юзания нужна, скажем, прокачанная сила. Странная получается логика.

Я всаживаю в паука стрелу за стрелой, но он не обращает на меня никакого внимания. Просто тупо следует своему AI





Кастинг в ближнем бою вполне уместен, если монстр значительно слабее перса

При использовании магии расходуется прана, которую в других играх называют маной. А иногда - и здоровье.

Есть еще один параметр - сытость. У оголодавшего перса совершено не растет число HP, а прана восстанавливается медленнее. При этом пища в луте попадается очень редко, стоит дорого, а голод наступает достаточно быстро. Другое дело, что это никого не волнует (см. ниже).

А теперь об удивительном. Наносимый монстрам вред не зависит от показателя прокачанности того или иного скилла. Он определяется только применяемым порошком, мантрой или оружием. Понятно, что так оно проще. Но логика опять странная.

А еще есть карма

Хорошо все-таки, что во время презентации мне многое объяснили. Ведь разобраться во всем быстро невозможно. А так я уже знаю, что карма в случае убийства перса персом падает.

Вдумайтесь.

Например, подходит к вам девочка-нуб и говорит: "О могучий дядя, защити меня, плиз, от вон того урода-рецидивиста. Он меня резкиллит, потому что я отказалась его поцеловать". Смотришь на указанного негодяя - рожа красная, с топора кровь сочится, матом ругается. Достаешь свой арбалет и говоришь: "Не тронь". Но тут взмах топора, и девочка опускается на травку с раскроенным черепом. Бдынь! Стрела уходит с ложа арбалета. Вторая - следом. Киллер наказан. Смотришь на свои статсы и видишь, что карма понизилась. Тебя, рыцаря-защитника обездоленных и обиженных, приравняли к грязному киллеру. И это в игре, где нужно захватывать замки. Или можно будет обойтись без крови?

На самом деле, этот момент очень серьезен. И он в этой игре не единственный.

Вторым по значимости я бы поставил возможность воровать чужую добычу. Поскольку деньги здесь зарабатываются ну очень неспешно, вопрос этот весьма болезненный. Ты завалил монстра, потратил на это дело ресурсы/здоровье, а лут украл какой-то отморозок. Ты его убил - тебе же хуже, карма - тю-тю.

Читерство как образ жизни

И все же возможностей для безбедной жизни здесь более чем достаточно.

Начнем с того, что монстры всегда ждут, стоят в месте спавна и ждут. И это хорошо, потому как лаг и вид от первого лица. Из-за лага монстр может оказаться прямо перед носом. А из-за вида от первого лица игрок ничего не видит вокруг себя. Ведь никто не будет вертеть все время головой на 360 градусов. Хорошо еще, иногда удается узнать о приближении тварей по издаваемым ими шумам.

Когда перс приближается к мобу на определенное расстояние, моб бросается в атаку. И тут есть два варианта развития событий. Первый - вы разворачиваетесь на 180 градусов и убегаете за пределы ареала моба. Последний, дойдя до прописанной в его свойствах границы, разворачивается и отправляется в точку спавна. Дойдя до нее, он опять разворачивается и отправляется к тому месту, где вы покинули его ареал обитания. Вы стоите сбоку и убиваете его любым дистанционным методом. Из арбалета, мантрами или порошками. Монстр вас в упор не видит.

Второй вариант - вы залазите на ближайшее дерево с очевидным планом дальнейших действий в голове. Удобнее всего лазить на большие ели. По ним позволяется карабкаться так высоко, что даже другие деревья-монстры вас не достанут. Тут им и смерть.

Монстры же лазить по деревьям не обучены. Иногда они пытаются чего-то кастовать, но на данном этапе - как-то несерьезно, по тем, кто сидит на деревьях, спеллы не попадают.

Я не понимаю, зачем делать перса-одноклассника, когда можно сделать мультикласс. Пусть его будет тягомотнее прокачивать, зато результат, результат-

Комната в гостинице. Единственная работающая в ней фича - сундук-банк

Этот! Не этот. Может, этот! Нет, и не этот. Блин, куда я засунул этот проклятый мешочек?!

то будет каким! Поэтому поступайте просто: уровень там, уровень здесь. Элементарное чередование позволяет ощущать себя вполне комфортно.

На примере моего перса. Я его делаю арбалетчиком/водным магом. Арбалеты позволяют расстреливать монстров с такого расстояния, что те даже не реагируют на прилетающие стрелы. А ведь есть еще и дальнобойные арбалеты, которые лупят существенно дальше, чуть ли не за пределы видимости. Воду я выбрал из-за доступа к ядам. И уже очень скоро я попробую, как отравляющие порошки действуют. У городского торговца они есть только третьего уровня (а где первого-второго?).

Арбалетные стрелы сносят просто неприличное число HP. Причем, чем дальше убиваемый монстр расположен от города, тем больше экспы за него дают. Непонятное решение, получается, что два "Псоглавца лесных" могут быть совершенно разными: и по силе, и по получаемой за них экспе.

Есть еще и третий вариант - встретить монстров лицом к лицу и... но я бы не стал его рекомендовать, особенно по отношению к зверюшкам, которые одним ударом могут снести вам половину хелсбара.

Как оказалось - маг и воин в одном флаконе прекрасно дополняют друг друга. Статистика позволила выработать следующий алгоритм прокачки мага. Подбираемся к скоплению монстров и увлекаем их до ближайшей ели. Достаем любимый арбалет и всаживаем во всех монстров стрелы до тех пор, пока они не станут полудохлыми. Здоровье монстров, заметьте, практически не восстанавливается. Видать, голодные они совершенно. После этого прячем арбалет и достаем книжку с мантрами. Среди них встречаются такие атакующие заклинания, которые можно кастовать непрерывно. Если скопившиеся под деревом монстры погибнут после 4-5 спеллов, то игроку в зачет пойдет магическая экспа - марки степени. Несмотря на то, что основной урон был нанесен вполне "физическим" арбалетом.

На первых порах, когда у игрока серьезно ощущается нехватка денег, есть смысл взять несколько миссий для одного у местных NPC. Вам предложат посетить ближайший донжон, местонахождение которого можно разыскать с помощью специальной метки на компасе (ура, товарищи. Эту игру есть за что похвалить. За эту самую метку.) В донжоне нужно будет замочить именного монстра или найти и вывести к выходу положительного NPC. Что оригинально, именным монстром может оказаться какая-нибудь сколопендра. Сразу предупреждаю, что NPC такой вещью, как самостоятельное нахождение пути (pathfinding), обладает в весьма ограниченной степени. Правда, все время отставая, иногда они умудряются нагонять героя. Если миссия была связана с устранением назначенной цели, то после ее выполнения можно

А вот от местных елей я тащусь

просто выйти из игры и зайти обратно. Т.к. у вас не окажется ключа миссии, то персонажа перенесет к входу в донжон. Сэкономите на поиске выхода.

О вечном двигателе. С помощью некоторых мантр можно восстанавливать здоровье (при этом расходуется немножко праны). С помощью других мантр можно восстанавливать прану (при этом расходуется немножко здоровья).

Мантры и мутаторы

Мутаторы - это те же заклинания. Что-то в плюс, что-то в минус. Либо положительное воздействие, либо отрицательное. Пикантность ситуации в том, что кастовать многие мутаторы могут и чисто тупые бойцы, с непрокачанной магией. Условием их доступности может быть определенный показатель силы или выносливости. Вот здорово, правда?

Особенность мантр состоит в том, что их нельзя купить, но можно только подобрать в луте. Или получить в подарок. Мантры - разовые штуковины, после применения они исчезают. Но есть способ увековечить мантры для их постоянного использования. Для этого предназначена специальная книга, которая после ее покупки занимает соответствующий слот интерфейса. Но запомнить в ней можно только 8 мантр: четыре слота отведено под спеллы с отрицательным воздействием и столько же - под спеллы с положительным. Для внесения мантры

Лесли Нольсен - раздатчик миссий

Девушка, а девушка! Телефончик не дадите!

в книжку нужно просто перетащить ее в соответствующий слот. При этом она может и не прописаться, игра сама решает, повезло вам или нет.

Да, игрок может сам изготавливать магические порошки. Для этого нужно сначала узнать рецепты приготовления, которые тоже можно найти на телах монстров. Не знаю, может, кому-то покажется естественным огненный шар, вылетающий из рук мага в результате применения порошка. Или молния, бьющая из пальцев. Или отправляющийся в цель камень. И все это - после манипуляции с порошком. А чем, спрашивается, принципиально порошки отличаются от тех же мантр? Только тем, что они продаются NPC'ями? Тогда для чего их было выделять в отдельный класс?

Много чего еще

Чуть не забыл, в игре потрясающие елочки и ели. Оценка - "отлично". Вся остальная графика из прошлого века. Траву, тени и прочие красоты я отключил сразу же и вам того же желаю. Музыку - само собой. Потому что и без них лагает. В такие моменты на экране прорисовывается "Нет связи", а персонаж замирает как вкопанный. Если связь не появляется секунд десять - мой комп просто виснет. Ни тебе соответствующей заставки с возможностью выгрузить игру, ничего. Нажатие Alt-Tab тоже игнорируется, хорошо еще, что работает нелюбимая мной клавиша выхода в меню Windows. Или игра не любит Windows XP в принципе? У меня сложилось такое ощущение, потому что частенько XP стала перегружаться после того, как я выхожу из "Сферы". Причем не сразу, а минут этак через десять.

Кстати, разработчики утверждают, что игровой сервер потянет любое число одновременных пользователей, т.к. он организован таким образом, что для наращивания мощности требуется просто добавить "железа".

Насколько мне известно, официальная цель игры - стать Королем Сферы. Самым крутым. При этом самый отрицательный персонаж также получит специальные возможности, в том числе титул Герцога Харонского. Основной геймплей, опять-таки, IMHO, должен вертеться вокруг захвата замков и клановой борьбы. Формирование кланов идет полным ходом, причем некоторые из них сформировались еще во время бета-тестинга. Бета-персов почистили, но знания-то не пропьешь. Вероятно, скоро уже будут захвачены первые замки.

Под моей любимой елкой ждут своей смерти Красный скорпион, Ржавый рыцарь и Бешеный вепрь. Обрабатывать буду всех одновременно, чтобы умерли сразу друг за дружкой

За державу обидно

Вот мы и дождались. Резюмирую:

- странный (употребим этот термин) интерфейс: неудобные инвентори и кукла, два курсора, отсутствие полноценного банка, медленная торговля, возможность выбора лута как цели для нанесения удара (с дерева, знаете ли, не всегда видишь, во что целишься);
- лаги (например, лагает всегда во время следующих операций: определения выпавшего лута, определения продажной цены предмета, при перетаскивании предметов из одного слота инвентори в другой);
- в наличии множество фич, которые в других MMORPG считаются эксплоитами (безопасные убежища на деревьях, вечный магический двигатель, возможность выбора направления прокачки с помощью нескольких последних ударов или заклинаний, неправильный AI монстров, возможность безнаказанно расстреливать монстров из арбалета с огромного расстояния);
- странная концепция кармы. Убивать подонков противопоказано;
- странное отношение к воровству в условиях явного недостатка монстров. За ними уже сейчас очереди выстраиваются, а что будет, если... В DAoC, если кто-то всадит в атакуемого тобой монстра стрелу-другую, уже можно вызывать GM'а и требовать справедливости. Здесь же подобное воровство экспы считается чем-то само собой разумеющимся. Хорошо еще, можно устраивать себе индивидуальные сафари в форме миссий;

Почему:

- нет никакого счетчика, по которому можно определить, сколько еще времени осталось до очередного использования мантры (например, той, что каждые два часа позволяет восстановить прану и здоровье). В результате же преждевременного использования тратятся ресурсы и время;
- при попытке перейти на соседнюю территорию игра виснет. При этом происходит служебная информация о том, что меняется физический сервер с 1С'овского на Yandex'овский. После чего при повторном запуске становится невозможным выбрать имеющийся персонаж или создать новый. Образуется замкнутый круг, из которого можно выйти только одним способом - в момент прорисовки персонажа пятиться назад, откуда пришел;
- в русской игре встречаются фразы типа "Бангвильская сколопендра убит";
- в мануале, который можно найти на диске, содержится только мизерная информация по ключевым моментам игры и геймплея. Например, ничего не сказано о том, как рассчитывается наносимый монстрам вред. При ударе монстра мечом, игра обращает внимание не на боевые скиллы перса, а только на свойства его меча. Аналогично, при кастинге порошковых спеллов не учитывается прокачка перса в "стихийной" магии, а наносимый вред зависит только от уровня используемого порошка.

Что хорошего

Местами симпатичная графика. Музыка тоже была ничего, пока я ее не отключил. Звуки... хотелось бы чего-то более разнообразного и соответствующего складывающимся ситуациям. Цоканье моего персонажа по дороге меня не вдохновляет.

Концепция игры... Поживем-увидим. Вот так банально. Может, в ней есть какие-то положительные ресурсы, на которые я еще не наткнулся по причине низкого сферического стажа.

Хорошо то, что, теоретически, у разработчиков есть возможность исправлять собственные ошибки.

На этой оптимистичной ноте... Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

5.0

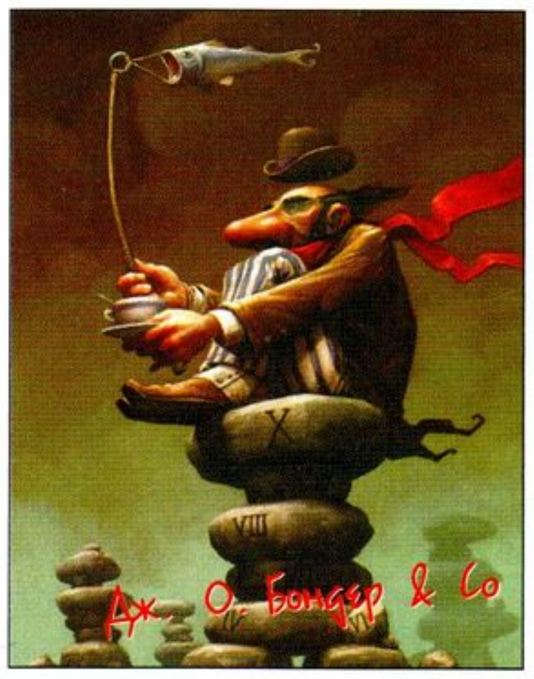
Z-ZONE

Холодно?

Освежись!

Над проектом работали: Дж. О. Бондер, Никита Кареев, Андрей Кузнецов, Александр Ланда, Константин Подстрешный, Владимир Чаплыгин, Павел Шумилов

Action Kit – 2004: призраки наносят ответный удар



Когда в дело вступают пушки - музы умолкают. Когда могучая дружина альтруистов-надомников под руководством народного провидца Российской Федерации Дж. О. Бондера берется за составление годовых прогнозов - музы снимаются с насиженных мест и улетают на юг. В отсутствии муз умами завладевают призраки прошлого. Они ловят зазевавшихся читателей и бросают их в ведьмовской котел, а старые, бородатые, облепленные болотной тиной артельщики исполняют свои жуткие танцы в отблесках адского пламени. И то, что шестьсот шестьдесят пять раз эти достойнейшие люди ошибались, предсказывая конец света, ничуть не уменьшает бодрости их духа и уверенности в собственной правоте.

Предупреждение: данный материал не содержит никаких страшных, противоестественных, сатанинских и неполиткорректных высказываний. Крамольные мысли, вписанные между строк невидимыми чернилами, по просьбе цензоров бережно заменены не менее невидимыми текстами песен из репертуара группы "Самозвонцы".

Часть I. Прогнозы & предсказания: призраки грядущих свершений

Обещай только невозможное,
и тебе не в чем будет себя упрекнуть.
Жак Деваль

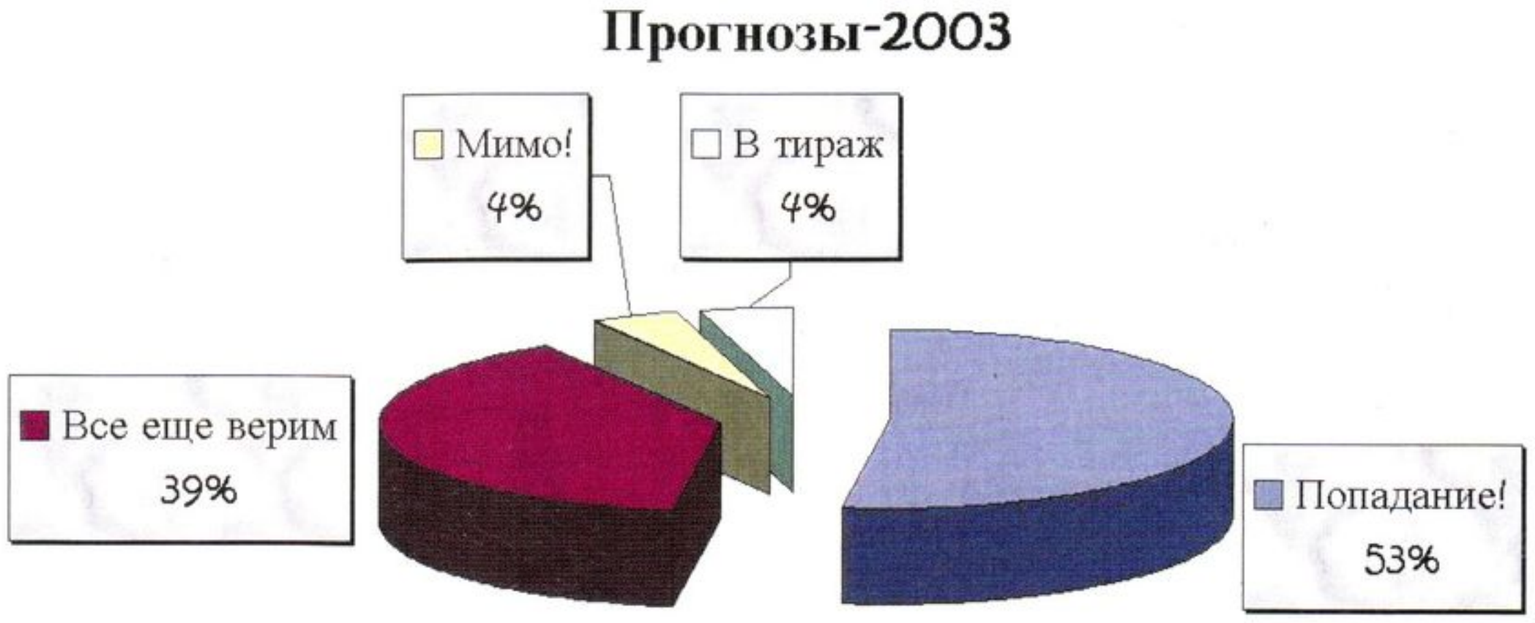
Пояснение для тех, кто ничего не понял в нашем традиционно туманном вступлении (то есть для нормальных людей): экшен-кит, на самом-то деле, невинен, как свежесорванный персик и представляет собой всего лишь робкую попытку назвать, перечислить, обозначить, посчитать, поименовать и зафиксировать простые геймерские надежды и ожидания. Но не абы какие ожидания, а ожидания, связанные с цветущим и сверхпопулярным жанром экшен, который, как известно, "из всех искусств является для нас наиважнейшим". Проверенные эксперты, маститые ксенобиологи и дипломированные ясновидцы тщательно проанализируют текущие цвета радуги на экшен-небосклоне и, немного пошептавшись между собой, явят восхищенному человечеству математически точный прогноз на грядущий 2004-й год от Р.Х. Обещаем - так оно и будет.

Но для начала обратимся к статистике. Как самая точная из всех лженаук, она наглядно подтверждает нашу удивительную прозорливость. Год назад, в прошлом экшен-ките, даже вусмерть одурманенные контрафактной демкой "Дуума 3", мы дали снайперски выверенный прогноз. Что подтверждается чудо-диаграммой. Смотрите внимательно, проверяйте: из 23-х победителей и номинантов прошлого сезона по меньшей мере двенадцать игр - больше половины! - вполне оправдали ожидания, а еще девять весело и с огоньком продолжают нести плакаты "Ждите нас громче, ребята!" Точность предсказания - практически потусторонняя.

Впрочем, и на солнце есть пятна. Дабы сразу устранить розовый оптимизм с этих кристально правдивых страниц, приведем и другую статистику. Один выстрел ушел "в молоко". Всего лишь один, но какой обидный это промах! Подвел нежно любимый Kreed. Теперь ясно - мы упорно выдавали желаемое за действительное, морочили голову себе и окружающим, а в итоге получили шутер с весьма неоднозначными графическими достоинствами и катастрофически непродуманным игровым процессом. Не самый плохой, в общем-то, шутер. Но явно не "наш ответ Дууму".

Самокритично отметим и другие настораживающие моменты. Например, то, что из шести прошлогодних победителей (Unreal 2, Doom 3 с двумя знаками отличия на рельефной груди, STALKER, Raven Shield, Deus Ex 2 и Xenus) четверо задержались в пути. А из тех кандидатов в депутаты, что помещены в нашей оптимистичной диаграмме под графу "Попадание!", встречаются очень даже спорные товарищи. Классный, но явно обманувший вожделевших его фанатов Unreal 2; добротный, но чересчур аркадный Freelancer; оригинальный, но едва ли успешный Savage; трэшевый Postal 2; довольно средний IGI2... продолжать? Непонятно пока, каковы будут шансы мультяшного шутера XIII - к моменту написания этих строк он только-только вышел. Зато понятно, что мы здорово недооценили финнов из Remedy Entertainment. Прямо так и сказанули год назад: "Но, извините, Max Payne 2 известно сколько делаться будет. Долго!"

В общем, даже в наших материалах встречаются досадные недоработки... Торжественно обещаем, что лица, выдавшие ошибочные прогнозы, будут наказаны по строгим законам артельного подполья. И пока эти самые лица верещат на соседней поляне, мы, истинные провидцы, постараемся не замечать запаха паленой кожи и откроем новый блистательный экшен-сезон. Ударим в бубен, друзья, и пусть явятся пред нами самые-самые ожидаемые игры наступающего года!



Номинация 1: "Все еще верим" или Орден с паутинкой

Присуждается лучшей игре из тех, что были названы самыми ожидаемыми в прошлом году

Номинанты: **Doom 3, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Deus Ex 2, Xenus и Half-Life 2**

В этом году случилось страшное. Накрылась медным тазом добрая навигаторская традиция давать прогноз с опережением на год, а то и больше. Раньше ведь как удобно было: вызовешь шаблон Word, впишешь в графу "победитель в первой номинации" Unreal 2 и с чистой совестью сгенеришь нехитрым макросом килобайт-другой текста. Не то нынче. Второй Unreal коварно вышел, собрал причитающиеся восторги и причитания, и свято место опустело. Придется думать.

Из прошлогодних медалистов, помимо Unreal 2, отсеялся по той же, весьма уважительной причине Raven Shield - еще один патрон из обоймы Rainbow Six. Так что на вакантную должность пятого колеса в телеге мы волюнтаристским решением призовем Half-Life 2. Поманим, но ничего ему не дадим, ловко прикрывшись от претензий тем фактом, что паутины маловато. Хотя мы еще два года назад прозрели явление массам данного "секретного" проекта, официальный анонс которого (с причитающимся ворохом скандалов) был по меркам номинации совсем-совсем недавно. Ничего не дадим также Deus Ex, который сменил цифру в названии на интригующую приставку Invisible War, и любопытному шутеру "с наворотами" Xenus - с них станется выскочить на прилавки в ближайшее время и тем самым подвести панов-прогнозистов, уверенно решивших в этот раз не тыкать пальцами в небо и прочие не относящиеся к делу места. A Doom 3 ничего не дадим просто так, в воспитательных целях, чтобы не заболел "синдромом Брежнева".

После нехитрых подсчетов на логарифмической линейке в сухом остатке у нас - один проект, **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost** от украинских разработчиков из GSC Game World. И это правильно, товарищи. Это справедливо. Именно эту игру мы ждем с особенным нетерпением. Выдающимся произведениям типа Doom 3 или Half-Life 2 мы тоже очень рады. Но, право слово, ждать их скучно. Все заранее известно: у них славные предки, их ваяют динозавры игропрома, в шедевры их записали сразу после первых взглядов краем глаза... А вот "Сталкер" куда более интригует. И как "играизация" читанного и виденного и как наш ответ заграница - раз уж у воронежцев с каменным цветком не получилось. И просто как оригинальный продукт с отвечающим требованиям современности "движком" и множеством любопытных находок - от экономической системы до самостоятельных сталкеров-конкурентов. Мы вас ждем, товарищ птица, отчего вам не летится?

И еще о традициях. Ежегодная, как налоговая декларация, регулярная, как скребущийся в дверь дедушка Мороз, и, надеемся, последняя пара слов о Dragon's Lair 3D. "Дождались. Вышло".

Зомби

А еще в этом году мы решили ввести антиноминацию под кодовым названием "Зомби тоже могут". Она же "Не то, чтобы верим и ждем, но нутром чуем - когда-нибудь да выйдет". В ней раздосадованные и оскорбленные в лучших чувствах эксперты демонстративно не замечают проект-долгострой, покрытый мхами и лишайниками, поросший грибами и из разряда легенды давно уже переквалифицировавшийся в анекдот, в дежурную первоапрельскую шутку с белой спиной. Невнимание сопровождается неодобрительным гулом и улюлюканьем. Надежды прокисли, веру сдали в ломбард, чтобы проапгрейдить компьютеры к выходу третьего "Дуума", а от нетерпеливых ожиданий остался лишь спортивный интерес - что же случится раньше, выход этой игры или появление внуков и седина в бороду? Даже краснознаменной юмористической буквы "Ы" для данного продукта уже много. Будем ласково звать его - игра "икс". Или "крестик". Или "плюс, повернутый на сорок пять градусов". В общем, игра "&". А ждать, надеяться и верить - железобетонно не будем.

Номинация 2: "Вам, железячники!" или Боль в области кошелька

Присуждается игре, от которой можно ожидать революции в области графики

Номинанты: **Doom 3, Half-Life 2, UT2004, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost и Far Cry**

Вот пример спокойной и стабильной номинации. Мы уже и название для нее новое заготовили: "Медальку "Дууму" и разойдемся". Но и здесь суровая жизненная реальность поставила под угрозу наши безотказные макросы сдержанно-почтительных похвал ветерану превьюшек, почетному долгостройщику и, наконец, просто модному шутеру Doom 3. Все, казалось бы, было ясно. Сытно расположившись на мощнейшей графике и не менее мощных программистских решениях, детище Джона Кармака по-прежнему щеголяет желтой майкой технологического лидера. А все попытки ревизионистов (Halo, Unreal 2, etc.) пересмотреть ситуацию окончились полным провалом. Единоличный призер уже довольно потирал руки, но тут... Но тут-то и началось самое интересное! А все потому, что в этом году на публике показался скрываемый целых пять лет движок Source, на котором делается Half-Life 2.

Пользуясь прогрессивными новинками набора DirectX 9, Source Engine выдает не только большие открытые пространства с изменяемым в реальном времени рельефом, но и внушительные эффекты закрытых пространств. Тот же бамп-спекуляр маппинг, кругом опять же шейдеры (версии 2, между прочим) и прочие не просто модные, но передовые технологии. Таким образом, и сама Half-Life 2 становится не просто ориентиром интересной игры, а настоящим технологическим прорывом. Теперь все норовят заточить свои игры ровно так, "чтобы было не хуже, чем во второй Халве..." Новая планка, новый стандарт.

Дальше - больше. Противостояние D3 vs. HL2 не просто перетекло во вполне понятное противостояние движков, но и привело чуть ли не к открытой конфронтации между NVIDIA и ATi. Одна игра хорошо идет на "видюхах" одной фирмы и безбожно тормозит на картах другой. И наоборот. Сыплются взаимные обвинения в подгонке драйверов и кода. Начинается ужас нечеловеческий. Картина омрачается общим переносом дат релиза.

За прошедший период еще один прошлогодний претендент, германский Far Cry, успел порадовать куда более внятными, чем ранее, скринами и видеоматериалами. Заявленные технологии, полностью аналогичные Doom 3 (например, polybump и непрекалькулированные лайтмапы), теперь видны совершенно отчетливо. Картинки крайне привлекательны. И при этом не забыт главный козырь технологии - открытые пространства, растительность, озера, скалы, травушка-муравушка; словом, все то, чего нет и, скорее всего, не будет в арсенале Doom 3.

Участие номинанта под названием Unreal Tournament 2004 на самом деле формально. Качество перешло в количество, и теперь в Epic решили радовать нас очередным движком чуть ли не каждый год. UT2004, вдохновленный массовыми онлайновыми шутерами, акцентирует внимание уже не на революционной графике, нет. В новой игре можно будет покататься практически на любой технике. А с точки зрения технологии - модели будут состоять из еще большего количества полигонов, а текстуры станут еще большего размера.

И еще одно событие уходящего года нельзя не отметить. Третий год зреющий на солнечной Украине проект STALKER наконец-то приобретает окончательные формы. И это совсем не "подающий надежды" претендент. Это... это то, чего боятся сами Valve, называя STALKER "русским HL2". И в самом деле - тут и открытые пространства, и сверхдетализированные интерьеры с тем же набором технологических особенностей, что и в Source Engine. Те же интерактивные объекты, та же реалистичная физика, та же инверсная кинематика. Они его боятся. И уважают.

Как мы видим, сегодня в нашей железной номинации все очень непросто. Кому же отдать пальму первенства? Все проекты примерно в одной весовой категории, явных неудачников нет. Все находятся в заключительной стадии готовности, и все подвергнуты тщательной рафинации. Германский квалитет или американская напористость? А, может быть, украинская оригинальность и одаренность?

И все-таки - **Doom 3**. Потому, что это Doom 3. Выбор не требует долгих объяснений - скриншоты говорят за себя сами. Медальку "Дууму" и разойдемся.

Номинация 3: "За оригинальность" или В поддержку новаторов

Присуждается игре, содержащей необычные идеи или нестандартный дизайн

Номинанты: **American McGee's Oz, Вивисектор: Зверь Внутри, SOLDNER: Secret Wars, Call of Cthulhu, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Xenus и Far Cry**

Старожилы

Давайте на этой страничке вспомним и других ветеранов наших экшен-китов. Старожилов. Со смысловым ударением на слоге "жилы". Их немного, и почти все они на слуху. Doom 3, когда-то щеголявший приставкой 2000, игра "&", Deus Ex 2 (втайне зажав пальцы, постараемся не сглазить его рождественское появление), Half-Life 2... Помимо этих четырех мастодонтов, есть и еще один многообещающий проект, дважды выдвигавшийся нами в качестве оригинала и новатора, но так до сих пор и не сотрясший основы мирозданья своим появлением. Мы говорим об игре Breed, которую одни называют "европейским ответом Halo", а другие – "футуристическим Battlefield'ом". Гордый морской обычай не позволил нам в третий раз поместить это название в список основных номинантов, но вряд ли от этого проект стал хуже. По-прежнему свежа и оригинальна идея массовых зарубов с применением различной футуристической техники. По-прежнему сильно желание порулить истребителем сначала на орбите, потом в атмосфере, а потом сразу же, в роли лихого десантника, разобраться со всеми на земле. Вот только задерживается наш Breed. Тревожно задерживается, особенно на фоне проблем его издателя (CDV) и закрытия тоже когда-то много обещавших Duality и Psychotoxic'а. Кроме того, так до конца и не ясно, не сбились ли британские разработчики с пути, не скатились к простому клонированию Halo... Ясно будет, понятное дело, с релизом. Подождем с интересом.

В своем заболоченном подполье мы пропустили мимо ушей приказы о всеобщей стандартизации, повальной маркетизации и глобальной сиквелизации. И остались неистребимыми оптимистами, да не чихается всем тем мрачным пророкам, что давно проповедуют о продажной и гнилой сущности развлекательной индустрии. Да, в угоду логике и здравому смыслу мы тоже списали в утиль игру "&", на корню задушив в себе безгранично слепую любовь к старине Дюку, но это еще не значит, что романтика и вера в чудо умерли. Что бы там кто ни говорил, а игроки по-прежнему ждут от разработчиков оригинальности, нестандартных решений, запоминающихся дизайнерских находок. А головы разработчиков, в свою очередь, очень даже полны прогрессивных идей и творческих задумок.

Проблема в другом - и тут мы отчасти согласимся с мрачными пророками - в том, что делать игры, реализовывать те самые прогрессивные идеи, очень сложно. Нет, даже не так. Очень-очень-очень сложно делать игры вообще. Любые. Ну, в смысле, любые хорошие. Благие намерения абсолютно произвольной степени гениальности - это только лишь благие намерения. Все равно никакая идея не выживает в неумелых, неопытных или же бесталанных руках. И, наоборот, в руках мастера даже самая ветхая вещь может заиграть новыми красками. Отсюда следует простой вывод: исключительная штучность свежих решений и эпохальных прорывов проистекает вовсе не по воле циничных маркетологов или злых толстосумов - просто такова сама жизнь. Плюс, конечно, проблескам новаторства здорово мешает свойственная игровой индустрии высокая доля риска, к которому готовы лишь молодые честолюбцы да зрелые гении с патологически нестандартным мышлением.

Но, черт возьми, не так уже редко случается то, что сразу и талант, и опыт, и высокое исполнительское мастерство сосредотачиваются в одной точке пространства! И не так уж редко к этому всему добавляется готовность рискнуть. И не так уж пустует наша третья мега-номинация. Эх, гулять так гулять! В этом году мы мощно выдвинем не пять, а целых семь претендентов на роль самой оригинальной из ожидаемых игр. Знай наших!

Под номером один, в авангарде всей гоп-компании, помчится шокирующе добрая сказка Франка Баума "Волшебник страны Оз" в переложении высококвалифицированного маньяка Американа МакГи. Памятуя о неземной крышесрывательной силе предыдущей "импровизации" маэстро (дружно вспоминаем лучшую экшен-игру 2000-го года - American McGee's Alice), мы практически гарантированно усматриваем в American McGee's Oz задатки крайне нестандартного и при этом бескомпромиссно играбельного проекта.

Следующий претендент - украинский "Вивисектор". Авторы обещают, что игра будет еще веселее, чем Crimson Land. И это прекрасно! Много ли еще нужно нам, дешевым аркадникам? Впрочем, мы усматриваем особую оригинальность проекта вовсе не в следовании заветам товарища Сэма Стоуна. Просто игра, действительно, любопытна. Нестандартность подхода, развитая система повреждений, богатый монстрятник... и, к тому же, не надо (наверное) спасать мир, воевать с террористами, учить ботов прикрывать тылы и нервничать по поводу несовершенства TTX местного оружия. Плохо только то, что проект неоднократно задерживался, а его графический движок, понятное дело, с годами не молодеет.

Еще один шаг - и мы вливаемся в мир серьезных мужских разборок. SOLDNER: Secret Wars - это не просто продвинутый комбатсим с претензией на реализм и многообразным арсеналом, это еще и комбатсим с дипломати-

А если окажется, что кто-то из наших читателей вдруг слыхом не слыхивал о мегабрутальной забаве под названием Crimson Land, мы сможем сказать ему только одно: "Покайся, отрок!" Палить из шотгана по куропаткам теперь не модно, теперь модно в top-down проекции косить длинными очередями инопланетную нечисть, пауков и разных других кошмарных тварей. С богатым выбором оружия, с экспой, перками, таблицей рекордов и принципиальным отрицанием хэппи-энда. Это даже не "Крутой Сэм", это - стопроцентный шедевр из стана шароварных игр. Офисная игра дешевых аркадников, выбор профессионалов...

ей! Игрок как командир вольнонаемной бригады головорезов волен сам выбирать сторону, для которой он будет выполнять заказы. Предусмотрен генератор случайных миссий, задействованы, как обещают разработчики, механизмы обратной связи, когда выполнение или невыполнение нашей командой задания сказывается на геополитической ситуации в мире. Возможно, конечно, что заявленная "дипломатия" обернется всего лишь нехитрыми манипуляциями с парой переменных типа "отношение ко мне японских спецслужб". Но вдруг получится что-то похожее на сильно упрощенную, но все же глобальную стратегию?!

Чем дальше в лес, тем более жуткие претенденты нас ожидают. Номер четыре тоже из породы долгостроев, но когда это нас останавливало? Он создан по мотивам произведений Говарда Лавкрафта, называется длинно и страшно - Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth, а отмечен нами по причине чрезвычайно занятных экспериментов с психическим состоянием главного героя. Не первых в своем роде экспериментов (достаточно вспомнить недавний The Thing), но, тем не менее, крайне важных для эволюции жанра survival horror. В игре нашего персонажа будут старательно пугать и вообще вводить в непотребные и невменяемые состояния - интересующихся адресуем к октябрьскому превью.

И, наконец, наши победители. Да-да, именно победители. В этом году, опять же по-новаторски, мы решили разделить приз между тремя проектами. **STALKER**, **Xenus** и **Far Cry** - великолепная троица чрезвычайно самобытных проектов. Не близнецы-братья, но родственные души. Разнясь по многим параметрам, они воплощают одну и ту же передовую концепцию прохождения, где нет банально сцепленных между собой миссий, но есть огромный цельный мир, в котором игрок волен перемещаться относительно свободно.

Наиболее традиционен Far Cry, предлагающий в качестве основного развлечения тотальную зачистку враждебной территории. Тем не менее, разработчики оторвались на так сказать экстерьере того чудного архипелага, где происходит все действо. Как обещают, его можно будет излазить вдоль и поперек, поминутно находя разные интересные локации и объекты. Xenus, наоборот, более сдержан в количестве окружающих ландшафтов, однако чрезвычайно продвинут по части взаимоотношений игрока и аж шести различных группировок (партизаны, наркоторговцы, городские бандиты, официальные власти, агенты ЦРУ и индейцы). И, наконец, "Сталкер", наш прошлогодний оригинал-медалист и вообще главная надежда прогрессивного человечества, предлагает и многообразную, полную аномалий Зону, и совершенно уникальную динамическую "экосистему" окружающего пространства, и обилие конкурентов, и многие другие достойные упоминания фишечки. Ждем, надеемся, верим.

Номинация 4: "Игра всерьез" или Не делайте умное лицо – вы ведь будущий офицер

Лучшие игры по части искусственного интеллекта, реализма и имитации стрелкового оружия

Номинанты: **Operation Flashpoint 2, Men of Valor: Vietnam, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Half-Life 2, SPECNAZ: Project Wolf**

В этом году в финальную обойму не смогли пробиться Medal of Honor: Pacific Assault и SOLDNER: Secret Wars, за бортом также остались непонятно где затерявшиеся SWAT: Urban Justice и Call Sign: Charlie. И, наконец, пока еще только копит силы таинственный и заочно любимый Tom Clancy`s Ghost Recon 2, чей неофициальный анонс состоялся на последней выставке E3. Опираясь на факты, мы выбрали пять самых многообещающих, пять самых серьезных проектов. И пусть никого не смущает, что матерые комбатсимы соседствуют с играми, насквозь пропитанными духом футуризма. Главное ведь не жанр, а качество.

Стальные мозги - 2004

По части искусственного интеллекта разработчики всех пяти игр сулят нам небывалый реализм поведения персонажей. Например, в "Сталкере" они наделены строго индивидуальным зрением и слухом, научены "жить" в мире Зоны, ежесекундно принимая самостоятельные решения сообразно сложившейся обстановке. В ответ создатели Men of Valor: Vietnam готовы засыпать нас горой заранее спланированных скриптовых сценок и удивить развернутой системой взаимодействий с напарниками. Примерно такая же картина наблюдается и в SPECNAZ: Project Wolf, только здесь бойцам спецназа ГРУ помогает еще и служебная собака, поведение которой также является предметом пристальных забот словацких программистов из BYTE Software.

Что касается Operation Flashpoint 2, то известно, что идет создание нового искусственного интеллекта практически с нуля. С продвинутыми схемами взаимодействия, с обилием скриптовых сценок, с измененной системой обнаружения противника (мы помним проблемы ботов во время сражений в зданиях) и многими другими улучшениями.

Наконец, Half-Life 2. Думаю, тут достаточно вспомнить о слаженной работе ведомых красным беретом десантников-чистильщиков из первой части... Нужна ли лучшая рекомендация?

Оружие унд техника – 2004

В прошлом году мы присудили "Сталкеру" приз за лучшую визуализацию стрелкового оружия. Похоже, мы были не правы. В детище GSC Game World "на ура" прорисованы не только пистолеты, автоматы и винтовки, но и различная техника. Чего только стоит вид разбитого в хлам "Москвича" или же поношенная временем броня БТР-70? КАМАЗы, УАЗы, Нивы, Ми-24... Данный список можно продолжать еще очень долго. Модели техники не вызывают никаких сомнений в своей подлинности. А теперь добавьте к этому арсенал из сорока видов ювелирно вылепленного из полигонов оружия, в котором львиная доля отведена советскому и российскому военпрому. Второй год подряд мы не устаем восхищаться кропотливой работой киевских программистов. Единственный, кто может лишить "Сталкера" звания самого-самого, – это второй Operation Flashpoint. Bohemia Interactive переселяется с советских островов середины 80-х во вьетнамские города и джунгли времен 70-х. Следовательно, нас ждет огромное количество новых образцов стрелкового оружия и бронетехники. Впрочем, пока не появятся первые скриншоты, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost твердо будет стоять на лидирующей позиции.

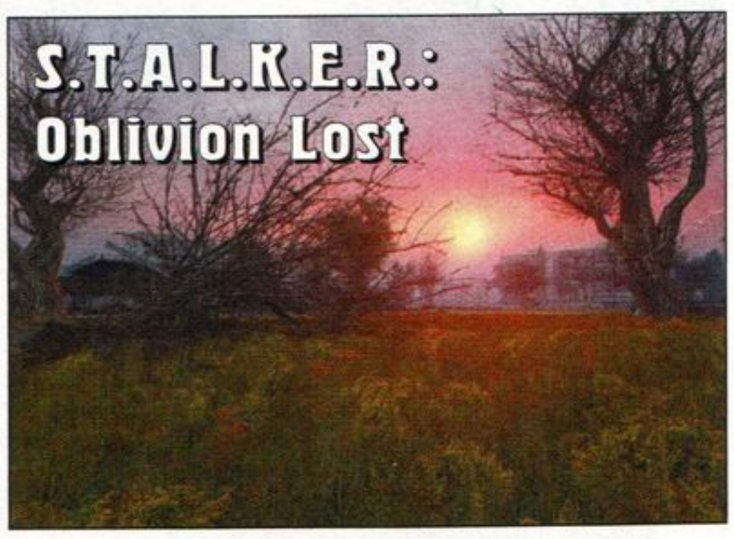
Отголоски войны – 2004

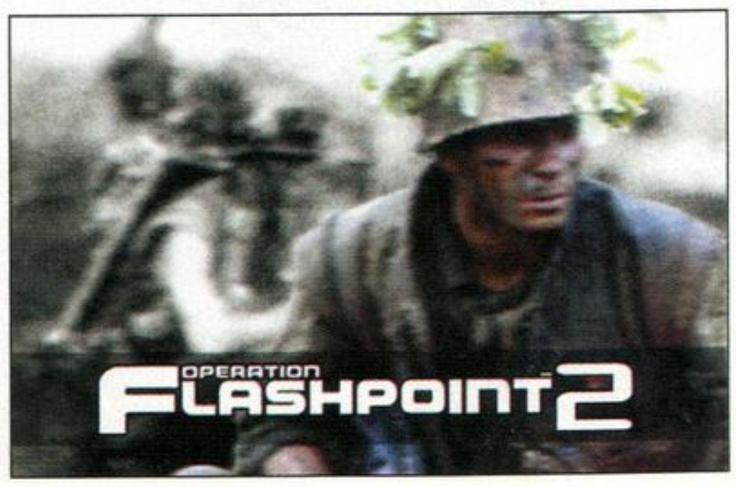
Для того чтобы ожившая на экране монитора картинка казалась правдоподобной, одних визуальных наворотов и реалистичной физики недостаточно. Необходим классный звук. Здесь на вершине красуется Half-Life 2. Выстрелы из шотгана и MP5 в первом Half-Life, равно как и звуки вырывающихся из скорострельного "томпсона" пуль в Medal of Honor: Allied Assault, по сей день являются образцами для подражания. Вопрос лишь в том, кто выйдет победителем в своеобразной девелоперской дуэли: Valve Software или же 2015 со своим Men of Valor: Vietnam?

И, собственно, победитель

Кто же он? Будь у нас хоть какие-то гарантии скорого появления на прилавках Operation Flashpoint 2 – отдали бы ему приз, не задумываясь. Но, кроме обнадеживающего Coming in 2004, на официальном сайте OF2 – тишина. Никаких ingame-скриншотов, никаких точных дат...

Но, с другой стороны, кому, как не "Флэшпоинту", нести реализм в массы? И разве есть причины сомневаться в серьезности намерений команды Марека Спанеля? И не беда, что всех разработчиков почему-то резко переклинило на вьетнамской теме. Немного повторяясь, скажем – главное ведь не тема, а качество. Будем ждать **Operation Flashpoint 2**.





Номинация 5: "Сиквелище", или Эти волшебные циферки

Присуждается самому многообещающему сиквелу

Номинанты: **Doom 3, Operation Flashpoint 2, Half-Life 2, Serious Sam 2, Deus Ex 2**

В экшен-ките, как уже могли догадаться наиболее пытливые читатели, ничего не происходит просто так. В каждом смысле есть подтекст, а каждому спорному факту найдется логичное объяснение – пусть даже задним числом. Вот вглядитесь, к примеру, в довольно несуразный, на первый взгляд, термин "сиквелище". Что слышится в нем? А слышится в нем: "сиквел и щи", что прямо и недвусмысленно отсылает нас к народной мудрости, исчерпывающе описывающей процесс создания большинства сиквелов. "Тех же щей, да погуще влей!" – летит над просторами планеты, и заинтересованные лица на всех концах северного полушария радостно совершают подпрыгивания. То-то будет прибылей, то-то хорошо! Как говаривал классик: "Единица – ноль, единица – вздор!" Порой возникает ощущение, что этот лозунг вырублен топором над рабочими местами многих разработчиков. Ее, единицу, собственно, никогда и не приписывают к названию, хотя для немалого количества проектов было бы куда честнее сразу обозначать многосерийность. Как, например, это сделали прямодушные хорваты с их "первым пришествием" Крутого Сэма.

Прогрессивная общественность, несмотря на пристрастия отдельных ее Джобсов, в целом такой подход осуждает как тупиковый. Бездумное приписывание цифр к названию и перелицовка старых движков не приведут к сияющим вершинам. Историческая ретроспектива это только доказывает: все многосерийные игры с номером, приближающимся к десятку, уверенно забальзамировавшись, отдыхают в специально для них предназначенном зале славы. Мы – за правильные сиквелы, продолжения по духу, но не по букве, вносящие новое, удивляющие. Есть ведь у сиквелов и хорошие черты. Как минимум одна – они позволяют ориентироваться в потоке новых релизов, помогая с куда большей вероятностью выхватывать из него интересный продукт.

Что мы обнаружим, пристально вглядевшись в стройные ряды номинантов? То, что борьба за награду пойдет, по большому счету, между двумя титанами – Doom 3 и Half-Life 2. К ним, чисто теоретически, мог бы присоединиться четвертый Q, но строгие законы наших номинаций запрещают считать нормальным сиквелом проект, переданный другой, пусть даже и безмерно уважаемой команде разработчиков. Вполне возможно, и зря запрещают. Многие специалисты считают, что Doom 3 будет скорее техническим испытанием нового супердвижка. А вот потом, с учетом результатов "бета-тестирования", уже грянет главный продолжатель традиций, великий и прекрасный Quake 4... Возможно. Но, как бы там ни было, даже таким законченным оптимистам, как мы, не хватит смелости обещать победоносное возвращение на Строггос в следующем году.

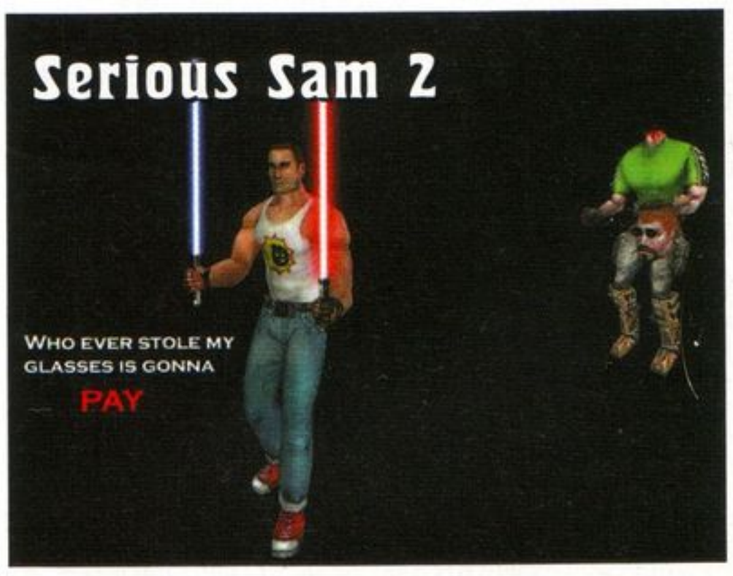
Еще у нас есть "Крутой Сэм". Все тот же Сэм, обросший многочисленными подражателями. Есть также прошлогодний призер в лице Deus Ex 2, который, как мы надеемся, подтвердит наш прогноз и украсит собой ближайшее Рождество. Добавим сюда и шифрующийся пока, но очень ядреный комбатсим Operation Flashpoint 2. Есть и еще парочка многообещающих сиквелов, но что они против схватившихся друг с другом чемпионов-тяжеловесов?

А наградим мы **Half-Life 2**. В качестве поощрения бедным обворованным разработчикам и в знак того, что мы поверили в официальные причины переноса даты релиза. Восторгаться "Дуумом" все уже немного устали – давайте лучше еще раз пересмотрим видеоролик Халвы, вспомним, как двигали науку в лабораториях Black Mesa, и помечтаем о невероятно честной физике, неожиданном применении "единички" и инопланетянах размером с многоэтажку.

Номинация 6: "От монстров с любовью" или Мы требуем продолжения банкета!

Присуждается играм от лучших разработчиков прошлого года

Номинанты: **Battlefield Vietnam, Silent Hill 4, Quake 4, Men of Valor: Vietnam и Serious Sam 2**



В номинации, как обычно, полный кавардак. Продрогшая от прошлогоднего снега, непредсказуемая и заплаканная медалька "Монстры на банкете" беспомощно жмется к придумавшему ее Джобсу и лепечет жалкие оправдания. А бессердечные авторы, кровожадно ухмыляясь, грозятся в ее сторону разнообразными смертоубийственными орудиями. Что ж, опередившим свое время всегда не везет. Но, благодаря им, мы существенно расширяем спектр наших прогнозов. И, в частности, не зацикливаемся только лишь на наиболее громких рекламных обещаниях, копая с совершенно неожиданной, но от этого не менее правильной стороны.

Так что будем копать. Подробности во второй части экшен-кита, здесь же – краткая выжимка. Согласно агентурным сведениям, бессменные фавориты в лице могучих контор Monolith и Raven Software наконец-то взяли паузу и приготовились к новым мегасвершениям. Примерно так же поступили и многие другие "монстры", оставив общественности только смутные слухи о зреющих где-то великих продолжениях. Таких, как Mafia 2, GTA4 или Hitman 3... А из оставшихся близкими к народу мы отметили продолжение Battlefield'а все на ту же вьетнамскую тему, новую серию ужастика Silent Hill, многообещающий "еще раз про Вьетнам" комбатсим Men of Valor: Vietnam от создателей Medal of Honor и, наконец, долгожданный сиквел "Крутого Сэма".

Сэм – вот наш выбор! И потому, что хорваты из Croteam уже дважды подряд смогли оккупировать нашу дюжину Лучших (с первым и вторым пришествиями Сэма Стоуна соответственно), и потому, что нам страсть как охота посмотреть на их новый движок, и вообще потому, что мы дешевые аркадники и что ж с нас взять... Из конкурентов Сэма только Painkiller обладает потенциалом, достаточным для свержения хорватского детища с пьедестала. Но и ему придется несладко, если **Serious Sam 2** выйдет в срок и получится именно таким, каким его запланировали.

Номинация 7: "Мнение экспертов", или Любовь зла

Присуждается по итогам тайно-принудительного голосования среди авторов раздела

Номинанты: –

Внимание, эксперты снова на проводе. По старой доброй традиции мы поехали в далекое село Отсебятина Болтайбольшинского уезда, нашли там двенадцать проверенных и знающих специалистов и попросили каждого из них назвать пять лично ими ожидаемых экшен-игр. Полученный результат по не менее старой и тоже отчасти доброй традиции оказался предсказуем и скучен, но, в то же самое время, показателен и поучителен. Впрочем, смотрите сами. Названо было в общей сложности 18 игр (по сравнению с 26-ю прошлого года – мизер!). Набравшие более одного голоса перечислены ниже:

Doom 3 и **STALKER** – по 10 голосов;
Half-Life 2 – 8 голосов;
Xenus и **Far Cry** – по 5 голосов;
Quake 4 – 4 голоса;

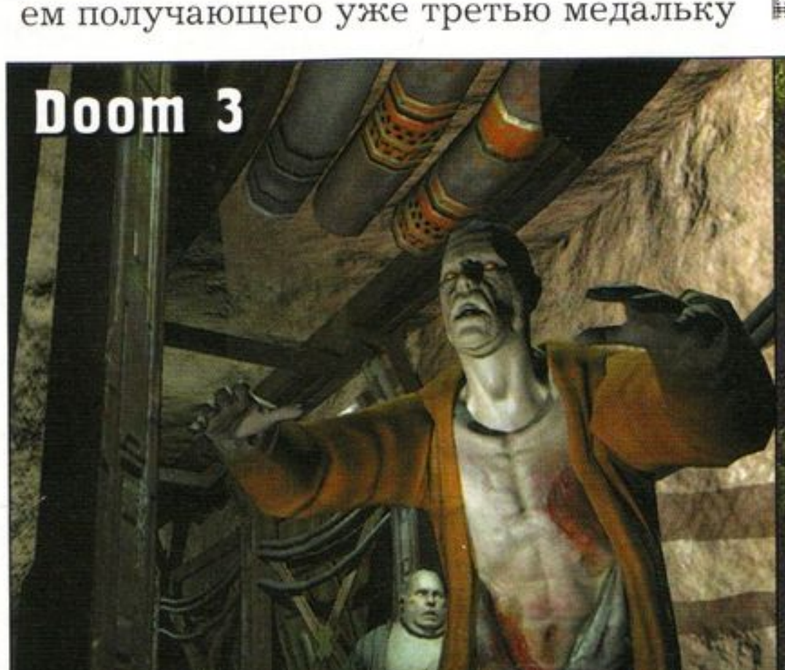
Serious Sam 2, Halo 2, Deus Ex 2, Thief 3, Painkiller и **American McGee's Oz** – по 2 голоса.

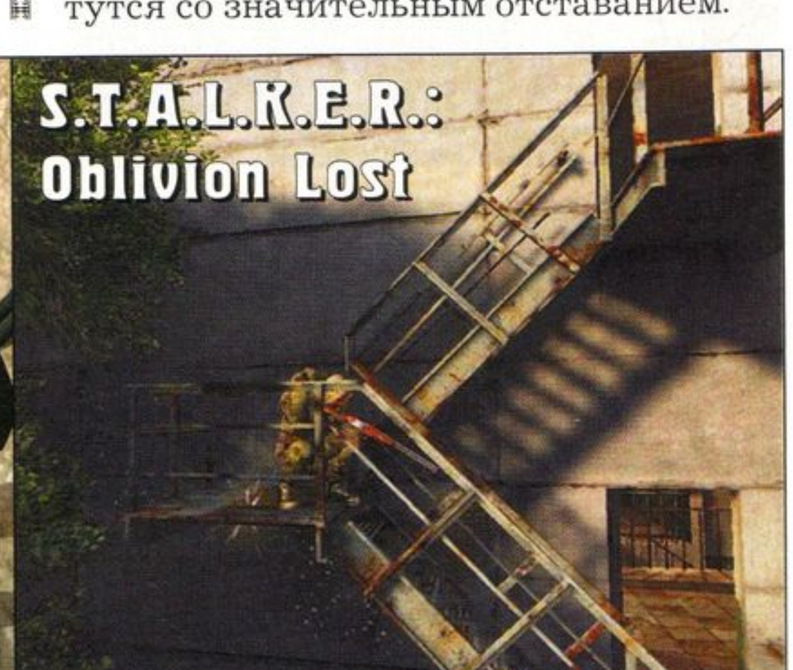
Прямо скажем – ожидания выхолащиваются. Становятся слишком уж однозначными. Только двое экспертов нашли в себе силы сбросить чужеродное зомбирование и не произнести фразу "жду Doom 3". Да и то один из них был бот, специально созданный в лабораториях Black Mesa. Равно как только двое смогли хладнокровно обойти вниманием получающего уже третью медальку "Сталкера". При всем при этом только один человек, слезно умоляя не раскрывать его имени, поместил в свою личную пятерку игру "&", не изменив романтическим привязанностям минувшего века. А что? Это его личная пятерка – кого хочет, того и называет!

А в целом слепок очень даже объективный. Правда и в том, что "Сталкер" в России ждут уже ничуть не меньше "Дуума", и в том, что вторая Халва совсем немного, но уступает лидерам, и в том, что остальные претенденты плетутся со значительным отставанием.

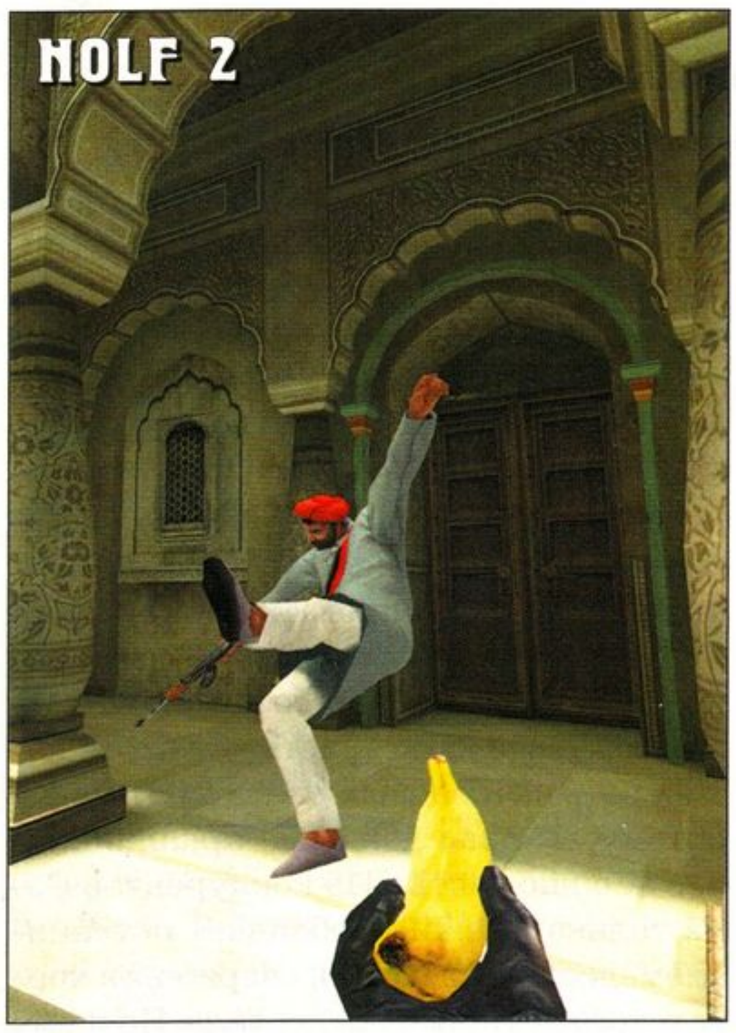
Итоговый список

1	STALKER
2	Doom 3
3	STALKER, Xenus, Far Cry
4	Operation Flashpoint 2
5	Half-Life 2
6	Serious Sam 2
7	Doom 3, STALKER



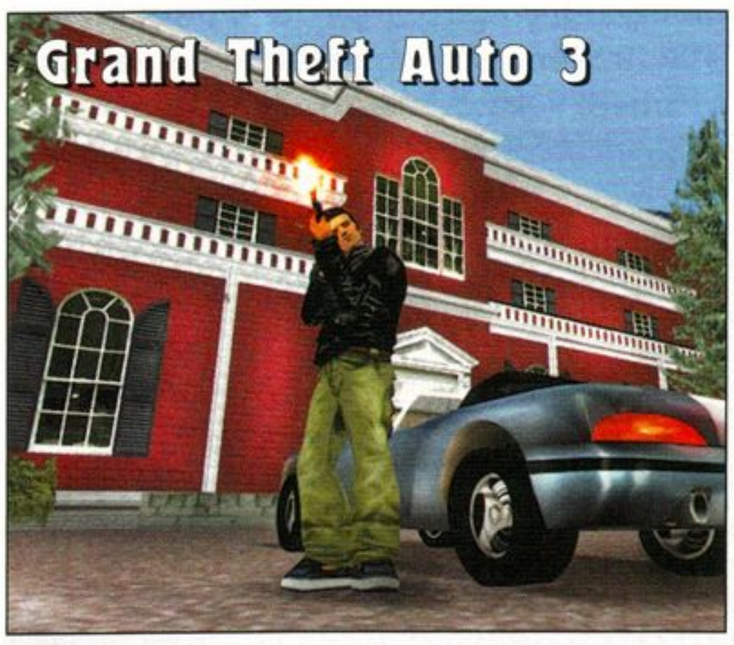


Часть II. Падал прошлогодний снег
Призраки былых побед



Правильный прогнозист, смотря в будущее, никогда не забывает о прошлом. Он осознал диалектическую неоднозначность окружающего мира и не боится заработать паранойю в попытках соразмерить обещания разработчиков и их былые заслуги. Он верен заветам Джобса и не упустит случая протолкнуть своих любимчиков в традиционную дюжину лучших экшен-игр. Но самое главное – он помнит о принципе "прошлогоднего снега" и всенепременно поделится с читателями информацией о том, что же поделывают разработчики лучших игр прошлого сезона. Такова традиция.

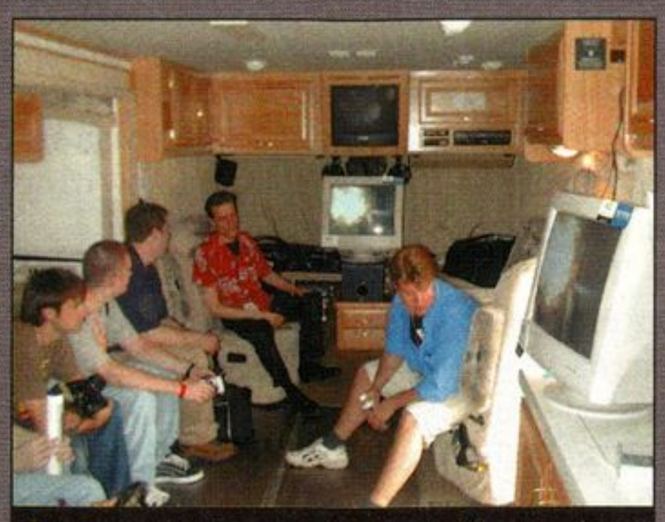
Дюжина Лучших–2002 составлена по сверхсекретному принципу квазипозитронной корреляции тахионных энзимов, и вошла в нее семерка игр-победительниц из официальных навигаторских итогов года, два FPS и один TPS, совсем чуть-чуть уступившие победителям, а также еще два проекта, по поводу которых в нашем дружном авторском коллективе разгорелись нешуточные дебаты. В меньшинстве остались сторонники "Ренегада" (Command & Conquer: Renegade), каковой сохранил за собой звание "Лучший нестандартный ход–2002", но был выдворен из дюжины. В итоге получилось вот что:



От советского информбюро

Коротко, бегущей и в буквальном смысле спотыкающейся строкой – о некоторых героях нашего прошлого экшен-кита.

Remedy Entertainment ударно сделали в качестве вольнонаемной студии Max Payne 2. А вольнонаемной потому, что право интеллектуальной собственности на "Макса Пейна" продано издательству Take Two Interactive.



В отличие от нынешнего Макса, Petri Jarvilehto не стал себе делать пластическую операцию

Innerloop Studios ваяют свежий движок для нужд Project IGI 3. Поговаривают, что официальный анонс третьей части произойдет ближайшей весной.

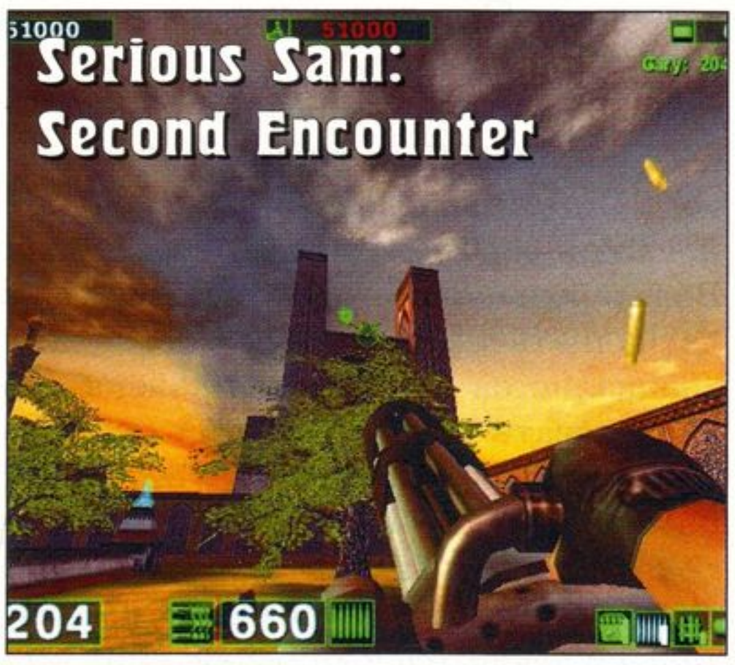
RebelAct Studios распались окончательно. Blade of Darkness 2 умер. Но не спешите посыпать голову пеплом. Находятся в добром здравии и главный создатель "Блэйда" со своим проектом Nightfall Dragons, и большая часть бывших RebelAct'овцев, основавших компанию Mercury Steam Entertainment и придумавших забавный мир Scrapland'а (см. превью в ноябрьском Навигаторе).

Digital Fun Studio (выходцы из "МАДии") – наконец-то анонсировали чрезвычайно любопытный слэшер с элементами командной игры и рабочим названием Defenders.

DarkWorks Studios (создатели Alone in The Dark 4), вопреки нашим прогнозам, проявляют признаки жизнедеятельности и даже грозятся какими-то таинственными проектами под номерами два и три.

Planet Moon Studio (авторы Giants: Citizen Kabuto) остались верны ПК и в самое ближайшее представят публике свой проект под названием Armed & Dangerous. Судя по всему, весьма забавный.

Бренд "Tribes" попал в надежные руки австралийского филиала студии Irrational Games. Той самой студии, в недрах которой совместно с Looking Glass создавали Thief и System Shock 2, а также, уже в самостоятельном полете, "Почетного стилягу-2002", игру Freedom Force. Вообще, если кому интересно, автором концепции и сценария "Вора" является Кен Левайн (Ken Levine), бывший сценарист студии "Парамаунт" и нынешний креативный директор Бостонского отделения Irrational Games.



	Игра	Разработчик	Что сейчас
1	NOLF 2	Monolith	The Matrix Online
2	Mafia	Illusion Softworks	Mafia 2
3	Battlefield 1942	Digital Illusions CE	Battlefield Vietnam
4	Duke Nukem: Manhattan Project	Sunstorm Interactive	см. текст
5	Grand Theft Auto 3	RockStar North	GTA4
6	Silent Hill 2	Konami	Silent Hill 3, Silent Hill 4
7	Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	Quake 4
8	Medal of Honor: Allied Assault	2015 Inc.	Men of Valor: Vietnam Call of Duty
9	Soldier of Fortune 2: Double Helix	Raven Software	Quake 4
10	Hitman 2	Io-Interactive	Hitman 3: Contracts
11	Serious Sam: Second Encounter	Croteam	Serious Sam 3
12	Unreal Tournament 2003	Epic Games Digital Extremes	UT2004

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Разработчик	Monolith Productions
Страна	США
Послужной список	Blood (1997), Shogo: MAD (1998), Blood 2: The Chosen (1998), Sanity: Aiken's Artifact (2000), No One Lives Forever (2000), Aliens vs Predator 2 (2001), Tron 2.0 (2003), Contract J.A.C.K. (2003) и др.
Рейтинг "Навигатора"	**8.7**

Бывшая возмутительница спокойствия в детдомах и приютах. Хулиганка и воровка со стажем. Защитница прав женщин в секретных антитеррористических организациях. Наконец, один из лучших агентов UNITY, спасший мир от смертельной напасти, снизошедшей на него из недр террористической организации H.A.R.M. Кейт Арчер – шпионка, авантюристка и непоседа; эталон женщины-суперагента образца 60-х и кандидатка в список лучших героев жанра экшен.
Никита Кареев, №11 (66)'2002

Пародии в любое время хороши. После окончания "холодной войны", затухания "бондианы" и спада страстей по секретным агентам и абсолютным злодеям самое время вволю посмеяться над тем, что долгое время нас так занимало. Кто бы мог подумать, что компьютерная игра сможет обыграть такую пародию ничуть не хуже, а возможно, даже и лучше, чем голливудский фильм! В то время как смешной, но откровенно пошлый Остин Пауэрс занимал досуг киноманов, игроки могли насладиться пародией гораздо более высокого полета. NOLF2 весел, остроумен и захватывающ, и притом он никогда не опускается до уровня туалетного юмора и сомнительных шуточек "международного человека-загадки". А уж куда этому Пауэрсу до обворожительной Кейт Арчер? Monolith проделала отличную работу дважды, выдав нам в прошлом году сиквел, практически ничем не уступающий оригиналу. Яркие персонажи, веселый сюжет и безупречное технологическое исполнение – даже и поругать-то почти не за что. Ну, разве что транспортные средства можно было реализовать чуть прилежнее, а над дизайном уровней поработать чуть дольше, как-то обойдя те моменты, где сейчас используется злорадный респаун.

К сожалению или к счастью (зависит от ваших предпочтений), свежевышедший адд-он-приквел для NOLF2 – Contract J.A.C.K. совсем не похож на оригинал. Весьма короткое прохождение выдержано в совершенно ином ключе, ибо на смену полустелсовой шпионской тактике пришел экшен в духе Serious Sam. Разработчики оправдывают такую "смену жанра" тем, что в игре вы управляете вовсе не спецагентшей Кейт Арчер, а наемным киллером Джеком, который никаких военно-разведывательных университетов не заканчивал. И если NOLF2 был пародией только на традиционные сюжеты, то CJACK, похоже, обращается уже к самим игрокам, как бы даже подтрунивая над ними. Но понравится ли им это?

Главным же проектом Monolith на сегодняшний день остается The Matrix Online, над которым они работают совместно с EON Digital Entertainment, принадлежащей братьям Вачовски. Действие игры, которая должна будет выйти в грядущем году, разворачивается аккурат после событий Matrix Revolutions. Перемирие между маши-

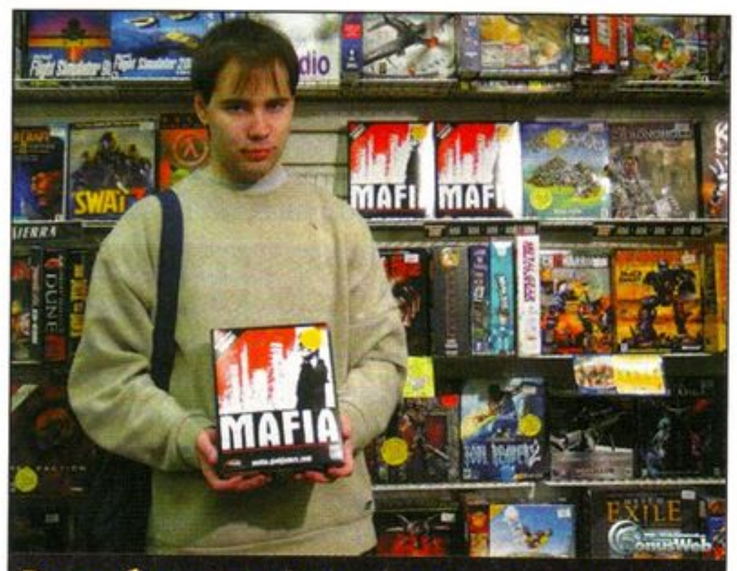
нами и людьми оказалось недолгим, так что отважным жителям Зиона вновь пришлось обратиться к старому доброму кунг-фу.

Как известно, TMO будет чистой воды MMORPG. И, значит, играть в нее можно только через специализированные сервисы по интернету. Правда, пока остается неизвестным, как разработчики ухитрились совместить ударный темп Матрицы, бои в режиме буллет-тайм и умопомрачительную акробатику с канонами жанра RPG. Видимо, TMO будет во многом напоминать другую киношную MMORPG – StarWars Galaxies.

Действие игры, как известно по последним данным разведки, будет происходить только в Матрице, которая, в свою очередь, представлена только одним, но весьма большим городом. Игрок сможет выбрать сторону – зионисты или машины, а затем и ряд квестов. Плюс к тому можно будет, естественно, развивать своего персонажа, загружая в него новые навыки, а также создавать свои партии. Что любопытно, крутость персонажа будет отражаться на носимой им одежде: чем выше уровень, тем в более стильные шмотки сможешь наряжаться. Вот уж действительно – бессмысленно то общество, в котором нет цветовой дифференциации штанов.

Mafia: The City of Lost Heaven

Разработчик	Illusion Softworks
Страна	Чехия
Послужной список	Hidden & Dangerous (1999), Hidden & Dangerous: Fight For Freedom (1999), Flying Heroes (2000), Mafia: The City of Lost Heaven (2002), Vietcong: U.S. Special Forces in Vietnam (2003), Hidden & Dangerous 2 (2003)
Рейтинг "Навигатора"	**9.4**

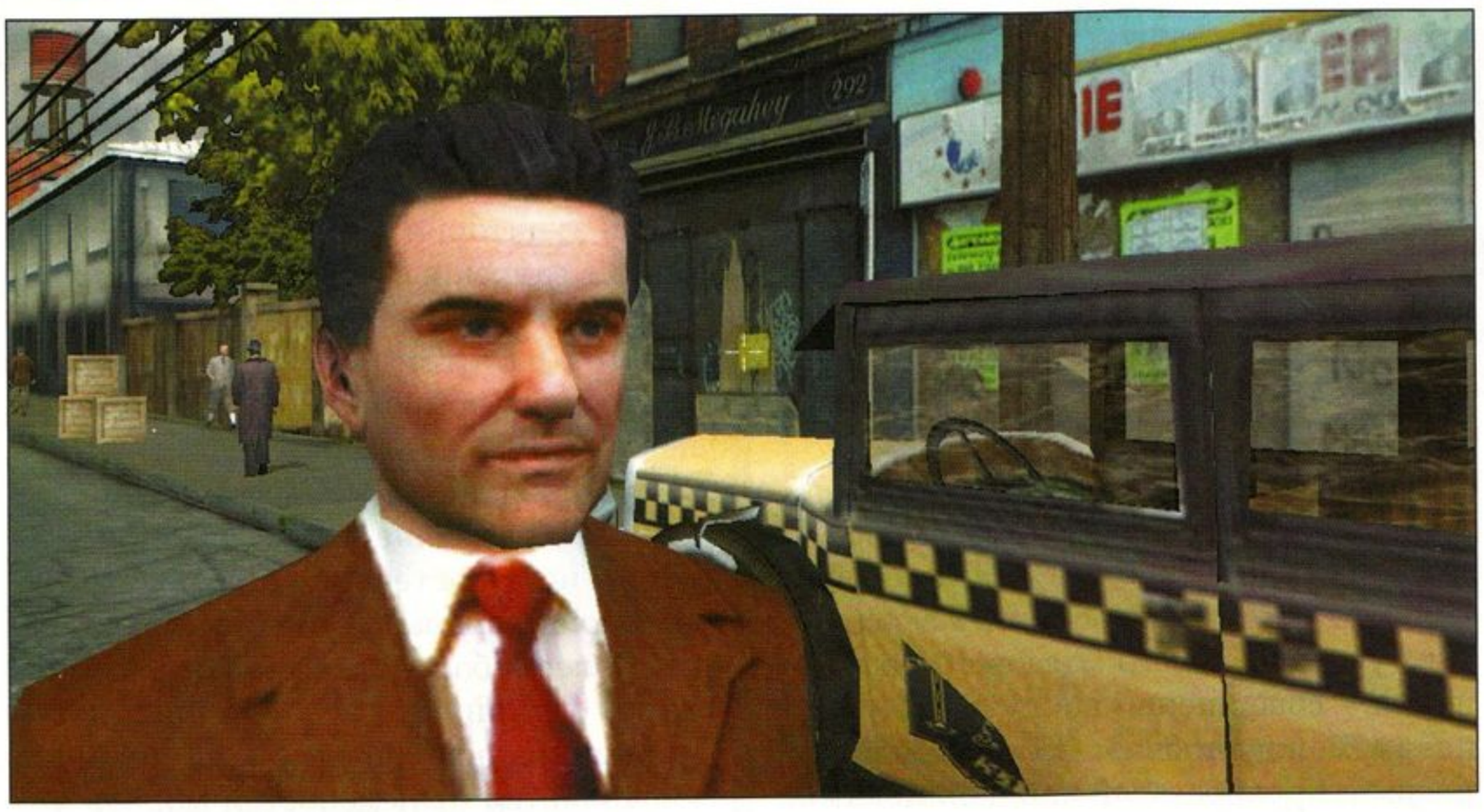


Разработчики утерли нос итальянской полиции

По чести сказать, "Мафию" я бы даже не стал относить к играм вообще. Это не игра, это - интерактивная история. Фильм, длящийся не пару часов, а несколько дней, пока последняя глава не будет дочитана до конца и из верного кольта M1911 не выпадет последняя гильза.

Андрей Щур, №10 (65)'2002

Иногда даже хитроумные артельные расклады, понятные только их создателям, дают сногсшибательные результаты. И привносят мир и покой в уже готовый взорваться от яростных споров игровой мир. Так, например, было в прошлом году, когда мы наблюдали восхождение на мировой Олимп сразу двух звезд – "Мафии" и третьего GTA – и смогли избежать сталкивания их лбами. И правильно сделали! Всерьез, не ради шутки, заниматься проведением параллелей между этими двумя шедеврами – это все равно, что ставить в один ряд эпическую трилогию Френсиса Форда Копполы "Крестный отец" и российскую "Бригаду". Два



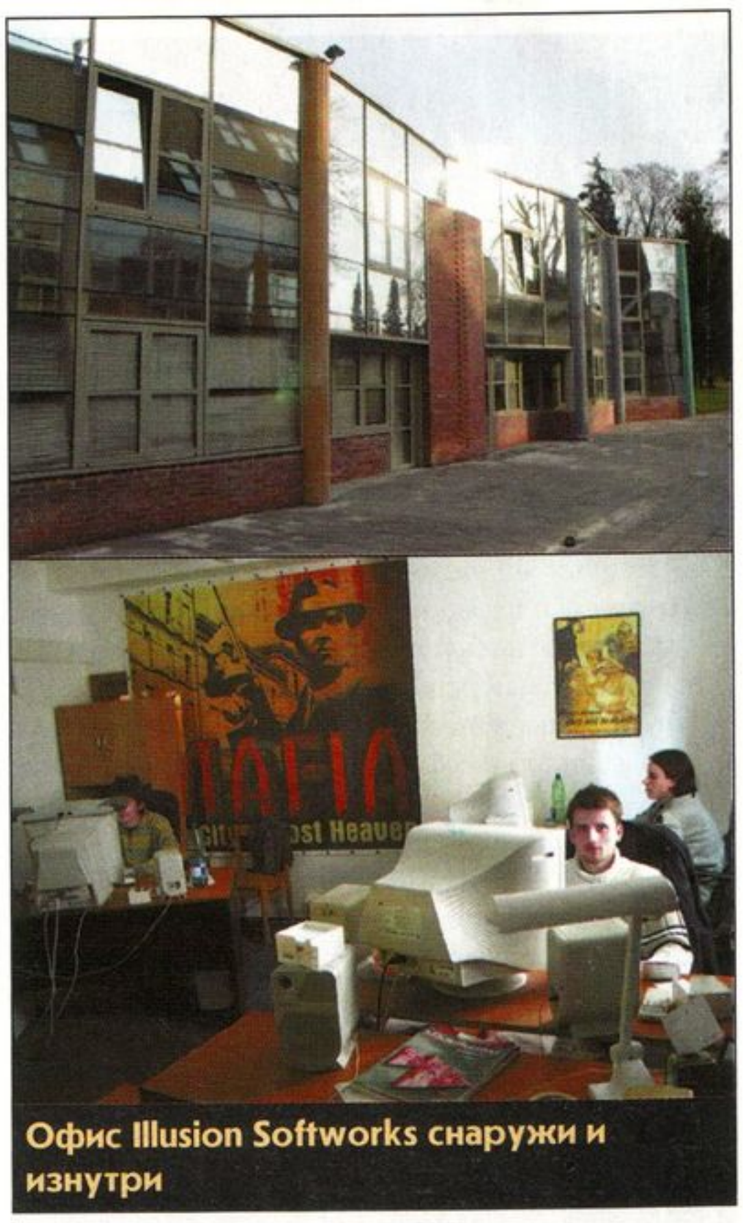
разных мира, два разных времени, два абсолютно разных стиля и, наконец, две разных культуры. Что лучше? А нужно ли сравнивать? Каждый пусть выберет свое.

"Мафия" обладает образцовой графикой, отточенным геймплеем и великолепным дизайном, однако бьет наповал отнюдь не этим. Сюжет – вот что главное! Авторам удалось рассказать свою историю настолько мастерски, что, шутка ли, шеф антимафиозного отдела полиции Италии выступил с резким заявлением против игры. Дескать, детишкам под видом интерактивного развлечения продают настоящую инструкцию для желающих стать мафиози. Ему вторит и его коллега - бывший министр внутренних дел Карло Таормина: "Когда дело заходит о мафии, никто не будет воспринимать это как игру. Это вещи, с которыми не шутят". Браво, разработчики! Находясь вдали от родины "Коза Ностры", им все-таки удалось точно передать атмосферу, ибо просто так чиновники бузу никогда не подымут. Кстати, на территории Италии "Мафия" смогла избежать запрета на продажу.

Illusion Softworks умеет не только хорошо работать, но и отдыхать. После выпуска "Мафии" был на день арендован стилизованный под 30-е годы ресторан, где счастливые и, вне всякого сомнения, талантливые "иллюзионисты" пели, пили, шутили и плясали. Фото прилагаются.

Создала столь грандиозное полотно студия Illusion Softworks, расположенная в чешском городе Брно. И создала совершенно неожиданно для всех – ведь до "Мафии" их знали по далеко не постановочному проекту Hidden & Dangerous. С другой стороны, надо учитывать, что Illusion Softworks – далеко не самая маленькая студия (вернее, даже группа студий) на просторах Европы и может позволить себе вести одновременно несколько проектов разной тематической направленности. Основана она в 1997-м году и, в общем-то, имеет безупречный послужной список. А вот и главные виновники торжества: основатель студии и ее бессменный руководитель Петр Вочозки (Petr Vochozky) и главный мафиози Чешской Республики – дон Даниэль Вавра (Daniel Vavra).

Петр Вочозка


Офис Illusion Softworks снаружи и изнутри

Последние два года стали для Illusion Softworks как никогда продуктивными. После релиза "Мафии" неутомимые разработчики вместе со своими товарищами из дочерней студии Pterodon побывали во Вьетнаме, дабы собственноручно отснять местную архитектуру и природные ландшафты для проекта Vietcong. Кроме того, они закончили, наконец, длящуюся с конца 1999 года разработку комбатсима Hidden & Dangerous 2, а также портировали "Мафию" на PS2 и X-коробку. И, наконец, самая интересная новость – недавно несколько чешских сайтов объявили, что в стенах Illusion Softworks уже стартовала работа над Mafia 2. Поговаривают, что официальный анонс состоится не раньше мая 2004 года, а релиз и вовсе намечен на далекий 2005-й год.

Battlefield 1942

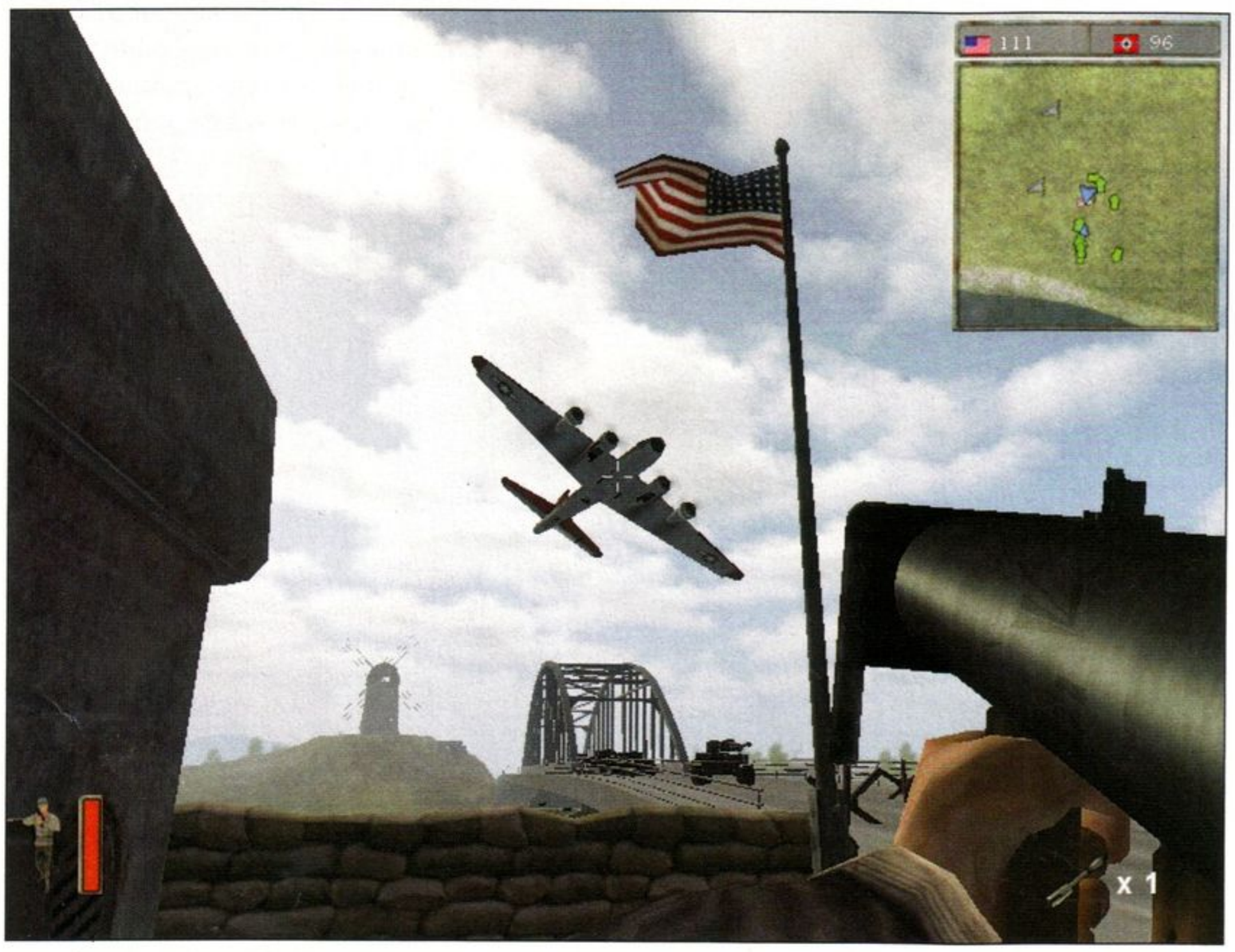
Разработчик	Digital Illusions CE
Страна	Швеция
Послужной список	Pinball Dreams/Fantasies/Illusions (1992/1994/1995), Zombieville (1998), Motorhead (1998), Rally Masters: Michelin Race of Champions (2000), RalliSport Challenge (2002)
Рейтинг "Навигатора"	**9.0**

Не так часто появляются игры, которые покоряют с первого взгляда. Battlefield 1942 из их числа: несчастный Тобрук из одиночной демо-версии перепахивался не меньше недели, я уже про сетевой вариант не говорю. Игра выводила из себя дичайшей аркадностью и одновременно приводила в восторг великолепной проработкой геймплея.
Юрий Пашолок, №11 (66)'2002

Battlefield 1942 - великая игра. Хоть для красного словца, хоть по совести, а все одно получается, что это прорыв в жанре, веха на столбовой дороге индустрии и просто путеводный маяк для всех без исключения сетевых шутеров. А еще это единственная игра, которая смогла потеснить опостылевший всем за много лет "Контрстрайк", за что ей надо ставить прижизненный памятник. Нет, серьезно, без шуток - Battlefield своим примером наглядно подтверждает один из главнейших законов природы: "Бойся не той собаки, что лает, а той, что молчит". Сколько было их, убийц Q - громогласных, амбициозных и распальцованных? Ан нет, всех уделал тихий любительский мод Counter-Strike с допотопным движком и устаревшей, по большому счету, физикой. Квакеры и анрыльщики забыли былую вражду и вместе ужаснулись заоблачным успехам нового массового развлечения - совершенно заслуженным успехам, между прочим. CS, любимый народом и презираемый хардкорщиками, был непререкаемым королем песочницы. Но в прошлом году, наконец-то, появился Battlefield. Ни капли не метивший в убийцы чего бы то ни было, не шедший по пути "сделаем, как в CS, только лучше" и, наверное, именно поэтому сумевший предложить единственно возможную альтернативу непотопляемой "Контре".

Наверное, это называется фартом. Кому-то везет, и он, следуя собственному видению идеальной игры, вдруг узнает, что заложил в свое творение именно то, чего в данный момент не хватало развлекающемуся народонаселению. В той же "Контре", как оказалось, народонаселению не хватало техники - танков, самолетов, самоходных установок, джипов и так далее. Еще не хватало более продвинутого тимплея, небольшой толики тактических ухищрений, модного антуража Второй мировой, современного, но не тормозящего на слабых машинах движка - много всяких мелочей и деталей, из которых складывается успех.

А еще Battlefield - это весело. Он, как и "Контра", вполне разрешает непритязательным "чайникам" бестолково бегать друг за другом беспечными стайками. И при этом он же может быть ареной весьма замороченных по тактике командных зарубов. Демократично и правильно.



Впрочем, справедливости ради заметим, что настоящий успех еще только нависает над Battlefield'ом неумолимой глыбой. Надо учитывать инертность аудитории и неизбежные технические заусенцы, которые все-таки немного мешают величественной поступи нового властителя дум. Создатели игры - шведская компания Digital Illusions - не почивают на лаврах и целенаправленно доводят до ума свое детище. С выходом различных адд-онов и расширений игра постепенно избавляется от мелких глючков и лишних тормозов, все более и более приближаясь к стандарту "танцуют все". Добавляются принципиально новые виды техники, избавляется от нелепостей модель управления самолетами, делаются новые карты - в общем, прогресс не стоит на месте. Ближайшее крупное событие в мире Battlefield - выход официального продолжения Battlefield Vietnam. Учитывая специфику жанра, данный проект будет, скорее всего, чем-то вроде продвинутого адд-она. Что, собственно говоря, не так уж плохо.

Чего нет в Battlefield'е

Ради спортивного интереса мы заглянули в стародавнее интервью одного из главных дизайнеров проекта Олы Холмдаля (Ola Holmdahl) и обнаружили там ряд занятных высказываний о не реализованных в игре задумках.

Первоначально предполагалось, например, что управлять самолетом смогут только летчики. То есть только бойцы, выбравшие специализацию "летчик". Равно как кораблем рулить дадут только "морякам". Потом от такого жесткого разделения труда отказались, что, в принципе, архиправильно. Но, с другой стороны, в игре продвинутых команд это могло бы стать дополнительным стимулом к четкому взаимодействию.

Еще Ола Холмдаль красочно расписывал систему, позволяющую становиться либо полноправным командиром вверенных тебе ботов или игроков, либо, соответственно, подчиненным в какой-то группе. Крайне заманчивая возможность, хотя, по трезвому размышлению, тоже не очень клеящаяся к имеющемуся игровому процессу.

Duke Nukem: Manhattan Project

Разработчик	Sunstorm Interactive
Страна	США
Послужной список	W! Zone (50 уровней для WarCraft 2, 1996), наборы к Blood, Duke Nukem 3D и Redneck Rampage (1997 - 1998) Deer Hunter - Deer Hunter 2003 (1997 - 2002), Airport Tycoon (2000), Police Tactical Training (2001), Primal Prey (2001), Carnivores: Cityscape (2002), Hard Truck: 18 Wheels of Steel (2002), Bird Hunter 2003: Legendary Hunting (2002) и др.
Рейтинг "Навигатора"	**7.5**

Зато это действительно Нюкем. В профиль. Именно тот парень, что "спасает наших телок"! Не пропустите.
Андрей Щур, №6 (61)'2002

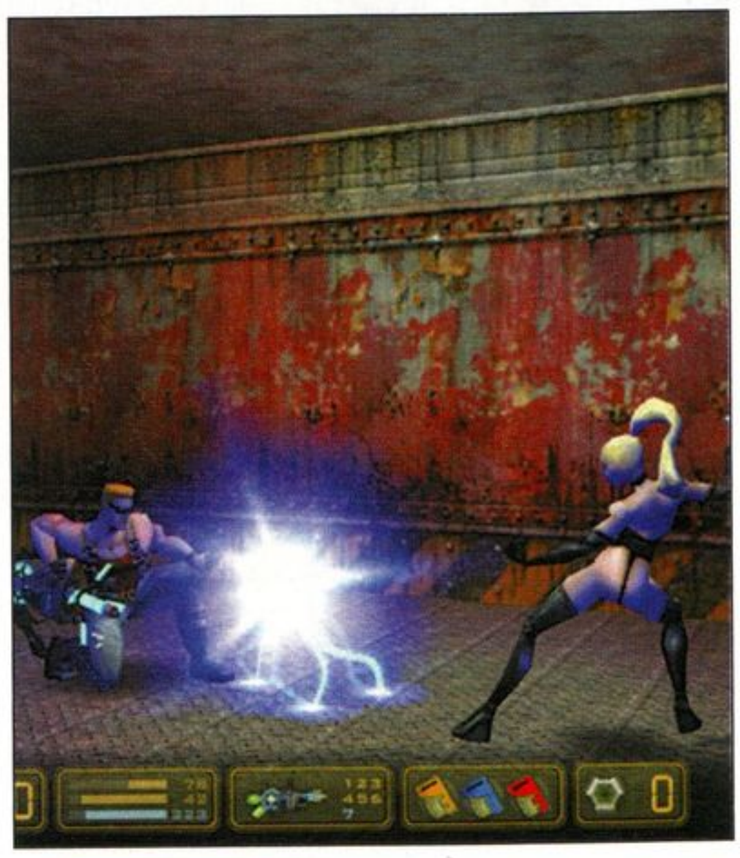
В жизни всегда есть место милосердию. И поэтому даже авторам Deer Hunter'a мы не отказываем в праве на жизнь...

В Duke Nukem: Manhattan Project восемь боссов. Ровно столько же, сколько уровней - длинных, петляющих переходами и лестницами, разбитых на три последовательно сменяющие друг друга стадии по цвету ключей доступа: Крыша, Китайский квартал, Метро, Канализация, Фабрика, Корабль, Нефтяная вышка и Космическая станция. Камера, шустро меняя ракурс за ракурсом, выбирая лучшие, всегда неожиданные моменты, никогда не покажет самого ожидаемого вида - от первого лица...

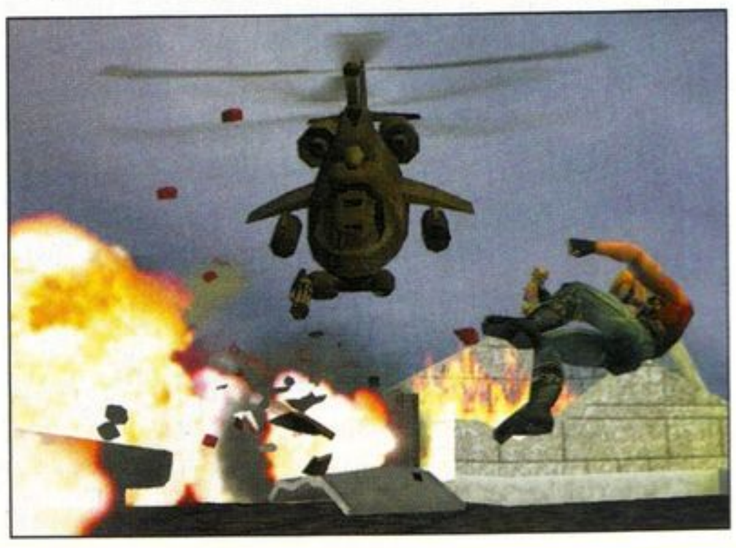
DNMP является аркадой. Лучшей аркадой 2002-го года. Возвращение к забытому наследию первых игр о Дюке Нюкеме, забавно прыгающем по головам свиноподобных монстров. Выбивая из будущего обладателя компакт-диска индульгенцию словами "игра в лучших традициях старых аркад за двадцать пять долларов" (то есть, класса "B"), она умело сочетает в себе лучшие черты классических платформеров, широчайший арсенал в традициях FPS, отменный дизайн и дружную спайку по-хорошему идиотского сюжета и легендарного персонажа.

Смотря на эту игру, снова начинаешь верить в чудеса. Уж если компания, без тени сомнения выпускавшая в свет невероятных охотничье-рыболовных уродцев, вдруг выдает проект не только добротный, но и искренне отвязный - значит, этот мир не так уж плох.

Частная компания-разработчик Sunstorm Interactive была создана в 1995 году Энтони Кампити, по сей день сохраняющим за собой пост владельца и президента. И если не считать "грехи молодости" в лице достаточно самобытных наборов уровней к шутерам от первого лица Duke Nukem 3D, Blood и Redneck Rampage, до DNMP главным и единственным достижением компании являлся выпуск в 1997 году самого первого Deer Hunter'a. Прогрессивное само по себе изобретение нового жанра обернулось жуткой катастрофой. Загадочные американцы вдруг дружно полюбили виртуальную охоту и с тех пор Sunstorm Interactive стала заложником собственного изобретения.



Но процесс выздоровления все же ощущается. Не отказываясь от охоты, рыбалки и прочих радостей жизни, веселые ребята из Индианаполиса потихоньку подбираются к иным жанрам, иным играм. 5 сентября 2002 года компания Sunstorm Interactive заявила о начале работ над новым проектом под названием Final Score. Это был бы душещипательный шутер, повествующий о нелегких трудовых буднях Дэна Хокинса - главы преступной группировки. Вместе со своими головорезами - медвежатниками, быками, знатоками охранных систем и первоклассными водилами - Дэн должен был пройти сквозь череду миссий, совершая уголовно наказуемые деяния практически из всех статей уголовного кодекса. О таких "милых шалостях", как ограбление банка, налет на полицейский участок и освобождение вора в законе, вообще рассказывалось походя. К сожалению, эта замечательная игра никогда и не выйдет - блюстители общественной морали посчитали, что с нас хватит одной GTA, и поэтому Final Score в середине этого года был закрыт. Может, и к лучшему. Важно другое - Sunstorm еще может стать на истинный путь!

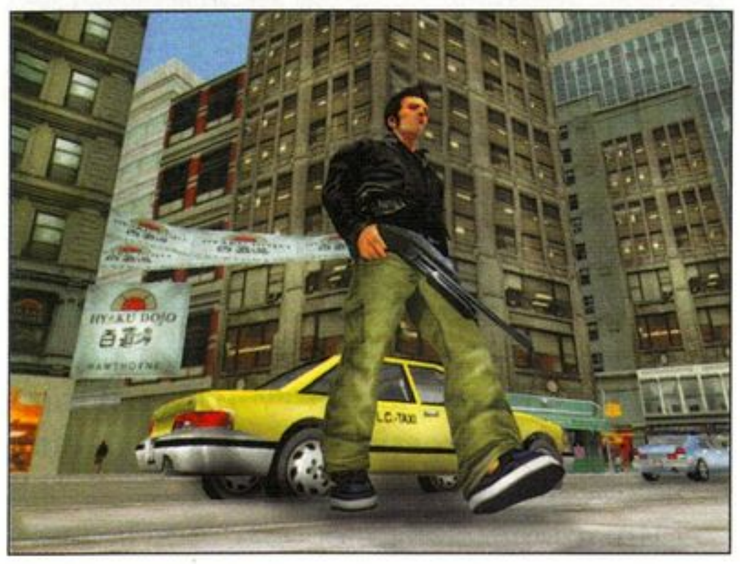


Grand Theft Auto 3

Разработчик	Rockstar North (бывш. DMA Design)
Страна	Шотландия
Послужной список	Ballistix (1989), Menace (1989), Lemmings (1990), Oh No! More Lemmings (1991), Hired Guns (1993), The Lemmings Chronicles (1994), Grand Theft Auto (1997), Grand Theft Auto 2 (1999), Tanktics (1999), Wild Metal Country (1999), Grand Theft Auto: Vice City (2002)
Рейтинг "Навигатора"	**9.1**

Когда ты выкидываешь из машины негра и слушаешь модный рэп, когда садишься на место беззащитной девушки и получаешь сладкоголосые завывания рок-певицы, когда, наконец, за рулем машины какого-нибудь жесткого "дьяблоса" ты проникаешься агрессивным "джангл", ты понимаешь, что все реально, все именно так, как должно быть. Город живет, и люди в нем существуют по правильным законам. Ничто не выбивается из стройной картины!

Леонтий Тютелев , №7 (62)'2002



Grand Theft Auto 3 есть ни что иное, как протест игровой индустрии против навязываемого в США жизненного уклада, всеобщий акт гражданского неповиновения и настоящая революция в виртуальном мире. Evil is good, нарушение запретов - базовая ценность! Но при этом все политкорректно и нет даже намека на безнаказанность. За каждое серьезное правонарушение в правом верхнем углу экрана добавляются звезды, усиливающие желание местной полиции схватить вас за мягкое место или же пристрелить, как бешеную собаку. На самом деле, в игре можно не нарушать законодательство, а поработать таксистом, водителем пожарной машины или кареты скорой помощи. Хотя нет, ошибочка вышла. Статью за угон автотранспорта еще никто не отменял. Ведь должна откуда-то взяться ваша первая "тачка"?

Город богат своей внутренней жизнью. Все крутится и вертится по своим законам. Потенциальные деньги видны на каждом углу. Например, банальный грабеж. Но тут мы опять возвращаемся к звездам и к вопросу о наказании. Стоит заметить, что при умелом владении автотранспортом всегда можно улизнуть от погони, даже если в городе вводится режим чрезвычайного положения и за вами охотятся регулярные войска. И знаете, что самое интересное? То, что непонятно откуда появляется чувство спокойствия и расслабленности. Наматываешь себе километры, мастерски сталкивая полицейские машины лбами, и слушаешь любимое радио. После чего покидаешь монитор с ярко выраженным чувством умиротворения, так как весь накопившийся за день негатив оставил там, на улицах Либерти Сити.

Увы, на свете находятся люди, которые не понимают разницу между реальным и виртуальным миром. Или делают вид, что не понимают... Девятнадцатилетний американец Micah Zoerner (город Сомерс, штат Висконсин), пойманный за кражу автомобилей (кстати, в крупных городах США это преступление стоит на первом месте уже не один десяток лет без всяких GTA), заявил, что на "подвиги" его вдохновила Grand Theft Auto 3. Есть первый камешек в огород разработчиков. Дальше - больше. Шестнадцатилетний Уильям и четырнадцатилетний Джошуа Букнеры сперли у нерадивого папаши винтовку 22-го калибра, вышли на сороковую автостраду штата Теннеси и открыли прицельный огонь по проезжавшим автомобилям. Один человек погиб, другой получил ранения. А ведь положено держать оружие в сейфе, елки-палки! И не давать детям игры с рейтингом Mature, что означает "только для взрослых". Но в итоге снова виноваты разработчики, а от американского издательства хитрые адвокаты требуют сумму с шестью нулями.

Гордым шотландцам из Rockstar North настолько осточертела тема сыплющихся из прессы обвинений в разжигании подросткового насилия, что они решили хранить обет молчания. Никаких интервью для прессы. Девелоперы ведут достаточно скрытный образ жизни и без лишних слов делают свое дело. Вышедший спустя год Grand Theft Auto: Vice City доказал всему игровому миру, что безумный успех предыдущего творения Rockstar North - это не стечение обстоятельств, а четкая закономерность. Впрочем, знающие люди в этом и раньше не сомневались, и подтверждением тому служит богатый послужной список команды, до вливания в Rockstar Games в 1999-м году называвшейся DMA Design. Одни только легендарные "Лемминги" чего стоят!

Сейчас разработчики готовы отправить на золото зубодробительный экшен Manhunt (только на приставках плюс никаких машин и угонов). В скором времени состоится официальный анонс Grand Theft Auto 4, на котором публике продемонстрируют первые скриншоты.

Silent Hill 2

Разработчик	Konami
Страна	Япония
Послужной список	*для PC-платформы выпущены:* Castlevania (1987), Contra (1987), Metal Gear (1988), Knightmare (1992), Metal Gear Solid (1998), Silent Hill (1999), Metal Gear Solid 2: Substance (2002), Silent Hill 3 (2003) и др.
Рейтинг "Навигатора"	**8.3**

Вам придется победить управление, консольный режим драки, сразиться с плавающей камерой и помучиться с инвентарем. Но за это вам в награду достанется несколько дней игры, захватывающе прекрасной.
Константин Подстрешный, №1 (68)' 2003

Silent Hill 2 - зверь исключительно редкой породы. Не вымирающей еще, по счастью, породы, но редкой. Сам жанр survival horror все-таки больше на любителя, эдакая вещь в себе. Разработчики из Японии, время от времени посещающие лагерь "only & forever", - это тоже очень даже на любителя. И, наконец, своеобразный сюжет Silent Hill 2 с его подтекстами, подоплеками и иносказаниями - это втройне вещь в себе! Но, тем не менее, и на нашей платформе этой замечательной игре удалось заполучить приличное количество поклонников.

О Konami и конкретно серии Silent Hill можно и нужно рассказывать долго, с подробностями и объяснениями. А пока же, за неимением такой возможности, ограничимся простой боевой сводкой.

За прошедшие тринадцать месяцев Акира наш Ямаока поднялся с должности композитора до продюсера серии. Остальные сотрудники Konami тоже время зря не теряли. В мае они закончили третью часть любимой страшилки

и еще за полгода переделали ее для PC. Качественно переделали, если не считать сумасшедшей камеры. Также они успели выпустить Lost Memories - второй по счету DVD для фанатов (первым был - Art of The Silent Hill) с историей создания игры. И с чистой совестью засели за четвертую серию. Про нее на сегодняшний момент известно немногое. Прежде всего, игра не будет Silent Hill 4 - было решено отказаться от номера в названии. Вдоволь намучавшись с Хетер, разработчики снова сделали главным героем мужчину. Зачем он идет в Сайлент Хилл, что он там потерял, когда дойдет и есть ли жизнь на Темной стороне города - науке пока неизвестно. Наука, честно говоря, об этом даже думать боится.

Star Wars: Jedi Knight 2 - Jedi Outcast
Soldier of Fortune 2: Double Helix

Разработчик	Raven Software
Страна	США
Послужной список	Black Crypt (1992), ShadowCaster (1993), CyClones (1994), Heretic (1994), Hexen (1995), Necrodome (1996), Take No Prisoners (1997), MageSlayer (1997), Hexen II (1997), Heretic II (1998), Soldier of Fortune (2000), StarTrek Voyager: Elite Force (2000), Jedi Academy (2003) и др.
Рейтинг "Навигатора"	**8.5 / 8.8**

Лучшая игра во вселенной Star Wars, по совместительству являющаяся и отличным шутером, перед нами. Нужны ли дальнейшие комментарии?
Павел Шумилов, №5(60)'2002

Если таких игр, как SoF2, будет выходить достаточно много, то за "чистокровные" FPS можно не беспокоиться.
Юрий Пашолок, №7(62)'2002

Не сердите, бандерлоги, дядьку Кайла Катарна, пока с ним Сила; не дразните, террористы, Джона Маллинза, пока у него еще не кончились патроны. Кто с мечом к нам придет, тому уши-то и отрежем. Взявший в руки автомат да лишится их. Кто джедайских подруг похищает, тому смерть неминучая. Кто головой не думает и порядку вредит, тот с успехом сможет обойтись и без нее, болезной... Вот так вот весело, с огоньком орденоносная Raven с регулярностью швейцарских часов выпекает хиты. Да не по одному - по два в год! Что ж, за скорострельность нужно платить - таков закон джунглей.

Расплата джедаев - местами слабоватый сингл и далеко не топовая на момент выхода графика. Но зато из неоспоримых достоинств - меч, Сила и мультиплеер. Не удивительно поэтому,

что именно на этих составляющих сосредоточилась Raven, создавая адд-он под названием Jedi Academy. Если в JK2 меч нам доставался лишь во второй половине игры, то в JA с помощью этого оружия мечты проходится большинство миссий. Адд-он, на наш взгляд, был выпущен слишком поздно, но это ничуть не уменьшает его вклад в бессмертное джедайское дело. За превосходно поданную возможность помахать лазерным мечом Raven получает низкий поклон от всех изголодавшихся по зрелищным спаррингам игроков.

Расплата "Солдата Фортуны" - банальный сюжетец, повествующий об очередных очень злых дяденьках с очень опасным вирусом в кармане. Но в компенсацию - отличный игровой процесс и пафосная система отображения повреждений GHOUL2.

Сейчас Raven, похоже, приостановила нескончаемый конвейер и сосредоточила все силы на Quake 4. Честь оказана немалая - подвести никак нельзя. Игра разрабатывается на движке Doom 3 в строжайшей секретности. Нет ни скринов, ни описаний, ни даже намеков на содержание сюжетной линии.

Medal of Honor: Allied Assault

Разработчик	2015 Inc.
Страна	США
Послужной список	Wages of Sin (1999), Medal of Honor: Allied Assault Spearhead (2002)
Рейтинг "Навигатора"	**8.8**

Игра от команды разработчиков, известной лишь по адд-ону к Sin, игра, первоначально планировавшаяся как немного переработанный порт с консоли, превратилась в однозначный и бесспорный хит.
Андрей Щур, №2 (57)'2002

Том Кудирка - основатель, президент и управляющий директор 2015 Inc.

Medal of Honor: Allied Assault - это и спасение попавшего в плен агента OCC, и путешествие в поисках секретных документов по стоящей в доке подводной лодке U-529, и уничтожение шестиствольных минометов, и насквозь пропитанная духом аркадности поездка на "Королевском Тигре", и кража со складов образца нового стрелкового оружия Sturmgewehr, и, наконец, спасение военнопленных из форта Schmerzen. Все эти эпизоды хорошо въелись в геймерскую память, но... Но "Медаль" - это, прежде всего, легендарный уровень Omaha Beach. И не беда, что по своей структуре он почти вчистую копирует эпизод с кровавой бойней из художественного фильма Стивена Спилберга "Спасение рядового Райана". Похоже, в начале 2002 года перед нашими глазами предстал уникальный случай, когда, благодаря чуть ли не тотальному заимствованию, разработчикам удалось достичь того, чего так и не смог до конца добиться великий американский режиссер - полного погружения в рукотворную сцену с бьющим наповал эффектом присутствия. Что ни говори, а самому бежать под градом пуль с оружием в руках и со стороны смотреть на это же действо пусть даже и на широком экране кинотеатра - два абсолютно разных ощущения.

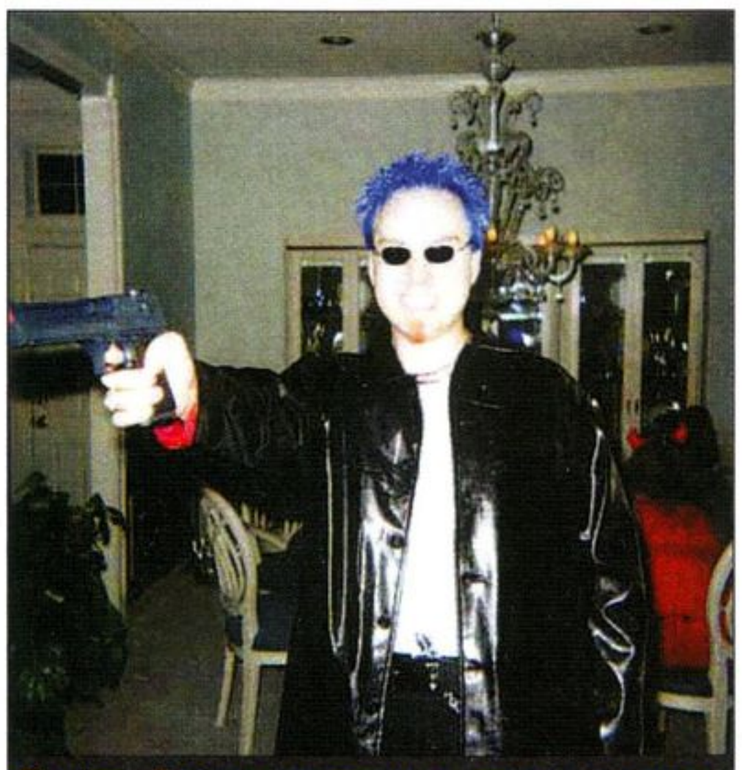
Все, кто в составе объединенных сил Force "O" хоть раз побывал 6 июня 1944 года на виртуальном секторе Dog Green треклятого пляжа "Омаха" в роли лейтенанта второго батальона американских рейнджеров Майка Пауэлла, вряд ли забудут последовательность событий. Сначала вы ровно 60 секунд являетесь идеальной мишенью для вражеской артиллерии, так как передний и боковые листы брони на вашем катере способны защитить вас от пулеметного огня, но отнюдь не от пушечных снарядов. Резкий оглушительный взрыв по левую сторону борта - соседний катер разлетелся к чертям. Это сработал один из скриптов, коих на вашем славном пути встретятся сотни. Лишь чуть позже слух улавливает разящие сердце предсмертные крики. Свисток командира, бронированный лист смачно плюхается на землю, ювелирная по своей точности вражеская пулеметная очередь (все участки пристреляны заранее) скашивает бедолаг, которым судьба-злодейка уготовила место в первых рядах. Вы прыгаете в воду, еле-еле перебирая отяжелевшими ногами по дну. Всплываете и тут же понимаете, что в воде куда спокойнее, ибо вы попали в кромешный ад...

Эту историю можно продолжать еще очень долго. Впрочем, те, кто был "там", и сами знают ее наизусть. Противотанковый еж, возле которого добрый медик сделает целительный укол морфия, сольный бег с препятствиями до насыпи, поиск подрывных зарядов, небольшая передышка возле стены бункера, обнаружение в воронке снайперской винтовки, зигзагообразные траншеи, тотальная зачистка дзотов... Все это называется Medal of Honor.

А знаете ли вы, что если бы история сложилась несколько иначе, то мы бы с вами могли бы и не увидеть этого воистину легендарного уровня. Дело в том, что ведущий дизайнер 2015 Бенсон Рассел (Benson Russel) в ноябре 2001-го года перебрался к господину Левелорду в Ritual Entertainment. В это время игра была почти готова и находилась на стадии бета-тестирования. Так что к январскому релизу ровным счетом ничего (за исключением выловленных багов) не изменилось. А теперь представьте, чтобы бы произошло, уйди Рассел из компании чуть раньше? Ведь именно ему принадлежит авторство уровня Omaha Beach.

Бенсон вспоминает, что, когда его команда показала на E3`2001 демонстрационный ролик с высадкой морского десанта на пляже "Омаха", находившийся поблизости военно-исторический консультант капитан Dale Dye, в чьем послужном списке значится сотрудничество со Стивеном Спилбергом во время съемок "Спасение рядового Райана" (кстати, именно он сейчас оказывает помощь разработчикам Medal

Infinity Ward почти в полном составе выбралась на специальный полигон, дабы в точности воссоздать реалистичные звуки боя для своего проекта Call of Duty, а также вволю настреляться из оружия времен Второй мировой войны



Бенсон Рассел: в таком веселом наряде больше всего напоминает Чувака из Postal 2

of Honor: Pacific Assault), воскликнул: "От наблюдения этой сцены у меня выступил пот на спине". Думаю, лучшей похвалы и придумать нельзя.

После состоявшегося в январе 2002 года релиза команда взяла заслуженный отпуск, а потом со свежими силами принялась за адд-он. К тому же времени разработчики подписали соглашение с издательством Vivendi, а если быть точнее - с его отделением Sierra Entertainment, и обязались создать полноценный проект, никак не связанный со вселенной MoH. Вероятно из-за этого Medal of Honor: Allied Assault Spearhead получилась чересчур короткой. А новым проектом компании стал комбатсим Men of Valor: Vietnam, который, как видно из названия, перенесет

геймеров с полей сражений Второй мировой в объятый пламенем войны Вьетнам.

Не стоит забывать, что нынешний состав 2015 в корне отличается от того, который делал MoH. Фактически, лишь три человека из прежней команды остались на прежних ролях, а еще двадцать два человека внезапно сорвались с насиженных мест и основали свою собственную студию Infinity Ward, которая теперь небезуспешно занимается сериалом Call of Duty под крылом у издательства Activision. Впрочем, говорить об угасании 2015 абсолютно неуместно. Отец-основатель, Том Кудирка, по-прежнему у руля, компания пополнилась новыми талантливыми разработчиками, а весь 2003 год был потрачен на оттачивание движка Unreal Warfare и штудирование военной истории времен американской войны во Вьетнаме. Сценаристы пополнили свои закрома знаний десятками книжек и журналов, а также доскональным изучением ксерокопий архивных материалов, в том числе карт местности и боевых рапортов той поры.

Для Infinity Ward 2003-й год оказался куда более горячим. Скованные жесткими условиями контракта, разработчики обязаны примерно один раз в полтора года выдавать на-гора очередной эпизод эпического сериала Call of Duty. Причем каждый раз за основу должна браться какая-то новая война. Какая именно ляжет в основу второй серии - пока неизвестно. Бог даст не Вьетнам.

Остается заметить, что Allied Assault подарил нам не только легендарный уровень Omaha Beach, но и, по сути, две полноценных девелоперских конторы, каждая из которых обладает недюжинным потенциалом и своим характерным почерком. И будем надеяться, конфликты, приведшие к расколу успешной команды и даже судебным разбирательствам между EA и Infinity Ward, останутся в далеком прошлом.

Hitman 2: Silent Assassin

Разработчик	IO Interactive
Страна	Дания
Послужной список	Hitman (2000), Freedom Fighters (2003)
Рейтинг "Навигатора"	**8.0**

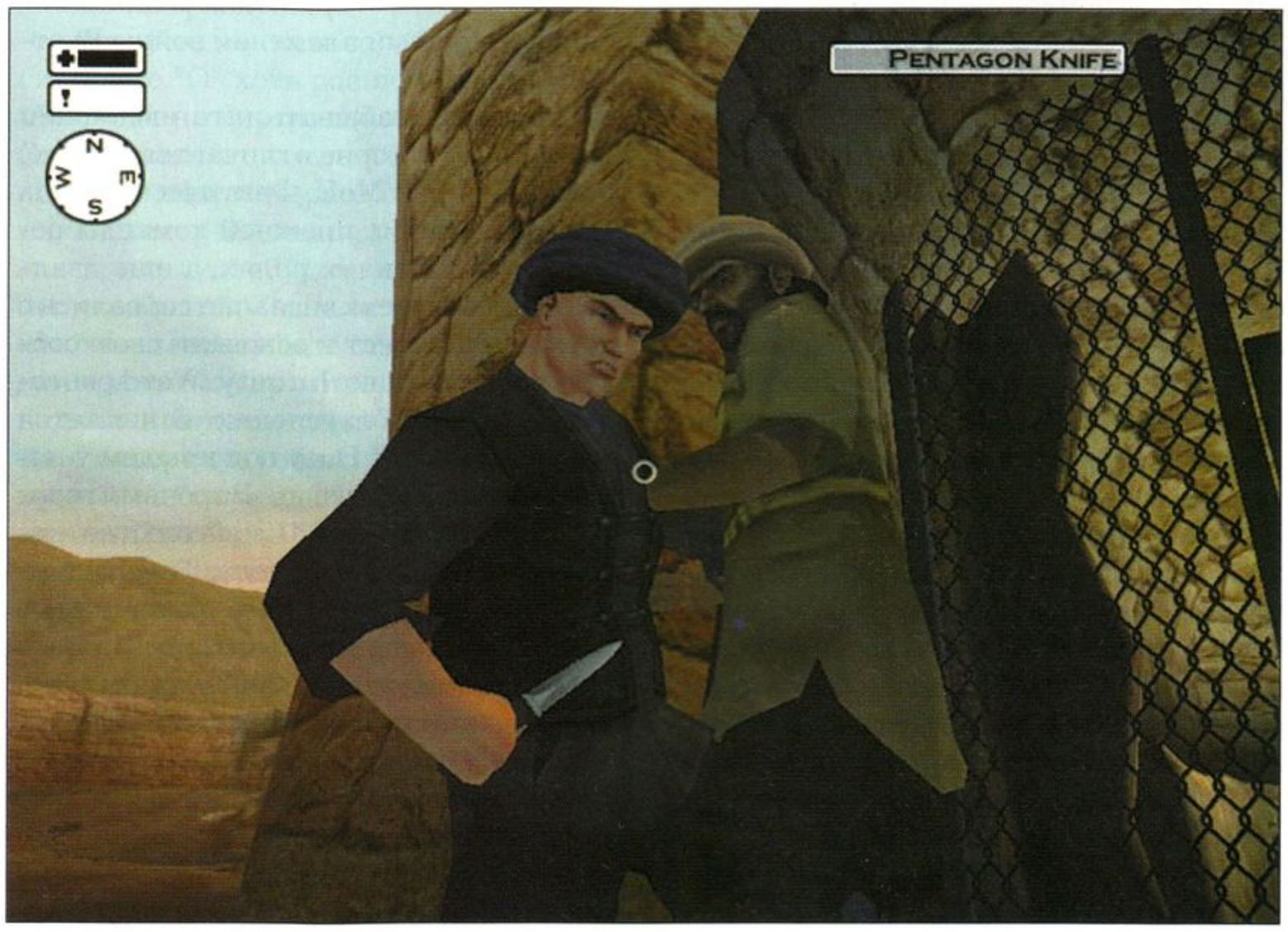
Священника, которому Хитмен буквально несколько секунд назад исповедовался, похищают жирные итальянские ублюдки. Под жестоким влиянием действительности хрупкий внутренний мир наемного убийцы рушится. Он снова открывает черный ноутбук и достает из подполья пару серебряных "Баллеров".
Константин Подстрешный, №11 (66)'2002

Hitman 2 был, по большому счету, глубоко вторичен. Просто первая часть создала свое коммьюнити фанатов и поклонников бесшумного лысого убийцы. И успех следовало расширить и закрепить. От этого тов. С.О.Рокседьмой стал немного более попсовым. И к стае хардкорщиков добавились поклонники более легких жанров, ценители старого доброго бытового насилия. При этом сам "Хитмен" потерял что-то в геймплее, но сохранил отличный сюжет и существенно улучшил графику.

IO Interactive за прошедший год сделали только игру про простого итальянского водопроводчика, который скачет по панцирям советских черепах, а в конце уровня запрыгивает на флагшток и вместо алого знамени моей родины вешает свое звездно-полосатое. И чем выше он запрыгнет, тем больше очков ему засчитают... Вот бы еще раз разработчики приехали в Питер, мы бы их встретили...

Eidos уже полгода назад анонсировала третью часть приключений дядьки Хитмена, но пока не представила прессе ни одного скриншота. Вполне возможно, Hitman 3: Contracts планируется подать к столу синхронно с одноименным фильмом. О качестве "фильмоигр" сказано уже не одно едкое слово, но в данной сцепке, когда игру начали делать раньше, чем снимать фильм, все у лысого страшного дядьки может получиться.

На самом деле, в Freedom Fighters смысл и сюжет немного другие. Водопроводчик поднимает восстание против оккупировавшей США армии генерала Татарина (по национальности - русского) и его верных киборгов-удмуртов, проникших на суверенную территорию через марсианский портал.



Serious Sam: The Second Encounter

Разработчик	Croteam
Страна	Хорватия
Послужной список	Football Glory (1995) Serious Sam: The First Encounter (2001)
Рейтинг "Навигатора"	**8.9**

Вердикт однозначен: то, что можно было расценивать как адд-он, на самом деле является полноценной игрой, которая по хорошему счету превзошла первую часть Serious Sam.
Юрий Пашолок, №3(58)'2002

Чем так приглянулось нам второе пришествие Крутого Сэма, спросите вы? Почему мы отдали этому практически адд-ону почетный титул "Лучший сиквел-2002"? Почему, выпихивая конкурентов, мы снова поместили Сэма в Дюжину Лучших? Уж не за ту ли абсурдную статистику, в которой четыре новых оружия, пять новых монстров, новые уровни и прочий маркетинговый шоколад до небес?

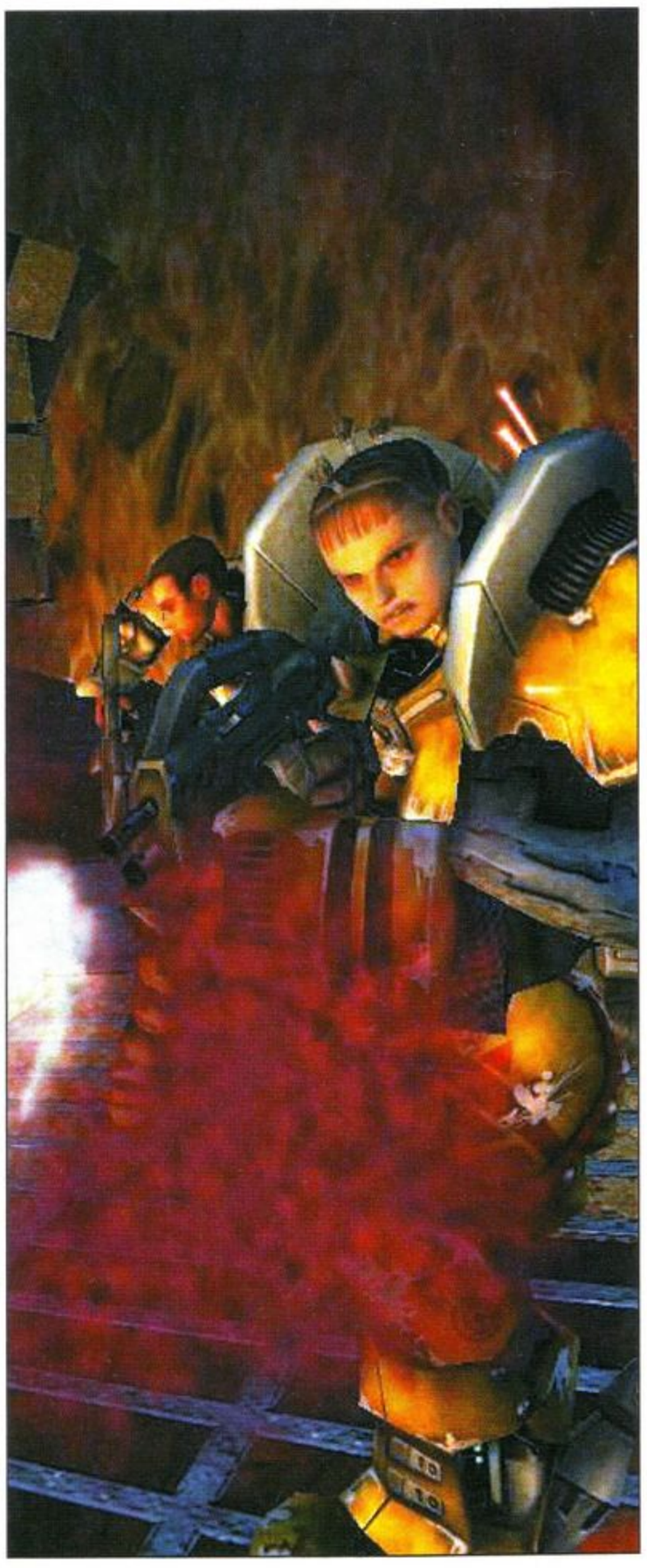
Нет, господа! Никакими "пятью новыми монстрами" не передать всю глубину перерождения молодчаги Сэма ко второй серии прямого эфира. Вы, возможно, не поверите, но, оставив в неприкосновенности концепцию, общий дух архитектуры и дизайна, графику и прочие мелкие неожиданности, ребятам из Croteam удалось создать совершенно другую игру. На многие головы выше и интереснее оригинала. И к тому же единственный в своем роде шутер, где становящийся модным огнемет действительно имел право на существование с "военно-тактической" точки зрения.

Вдохновленные успехом обоих частей Сэма, авторы в 2002-2003 годах совершили акт массового портирования своего шедевра на современные приставки. Впрочем, все прекрасно понимали, что основная работа Croteam остается неизменной - мифический Third Encounter. Еще в процессе работы над первой игрой авторы честно заявляли, что затевают как минимум трилогию. И народ ждал... Однако сообщений о судьбе "третьего пришествия" долгое время почти не поступало, а когда все уже начали подзабывать о ней, Croteam разразилась пресс-релизом.

Итак, 22 сентября 2003-го года исполнительный директор Croteam Романа Рибарич заявил, что Third Encounter... умер. И вместо него на свет появился Serious Sam 2, который выйдет во втором квартале 2004-го года и удивит всех новым графическим движком. "Старым технологиям, - написал Рибарич в пресс-релизе, - на днях стукнуло 6 лет и это непозволительно большой срок для графического ядра игрового проекта. Serious Engine 2 - это не очередная латка старых принципов, а совершенно новая штука, которую наши парни разрабатывают с нуля".

Unreal Tournament 2003

Разработчик	Epic Games/Digital Extremes
Страна	США/Канада
Послужной список	Jazz Jackrabbit (1994), Jazz Jackrabbit 2 (1998), Unreal (1998), Unreal Tournament (1999) и др.
Рейтинг "Навигатора"	**8.6**



Если абстрагироваться от того, что Unreal Tournament 2003 предназначался для киберспортсменов как замена устаревших спортивных снарядов, то игра получилась почти идеальная.
Андрей Щур, Сергей Рыков, №11(66)'2002

Так же, как Unreal в свое время соревновался с Quake 2 (как в плане дизайна игры, так и по технологиям), Unreal Tournament стал конкурентом Quake 3. Эти игры и появились почти в одно время, причем, как утверждают представители id и Epic, оба разработчика пошли таким путем без всякого сговора и взаимного влияния. Но вот дальше начинаются сплошные отличия. Более традиционный Q3 оказался популярнее, но в то же время не получил достойного продолжения. А вот UT, хоть и менее популярный в широких кругах разношерстной геймерской публики, вырос почти что в самый настоящий спортивный симулятор. Тут вам и зверские модификаторы, и сильное коммьюнити, участвующее в разработке игры, и поддержка со стороны организаторов различных турниров. Ну и, конечно же, сама игра куда более навороченная, начиная от оружия и многочисленных мультиплеерных режимов и заканчивая графикой и системными требованиями. Но если вы преодолели все препятствия, то UT2003 вас не разочарует. Это игра не на час и не на день, это игра на часть жизни. Как говорится: "А не хотите ли вы связать свою жизнь со спортом?" Тем более что в последнее время этим можно даже заработать на жизнь.

В свете недавней отсрочки UT 2004 можно сказать, что в данный момент дуэт Epic/DE усердно занимается именно этой игрой. По традиции, UT должен привнести массу новшеств в жанр киберспортивных FPS: это и новые, причем весьма амбициозные, режимы игры, и широкое использование транспортных средств. Последнее новшество, по-видимому, призвано очень сильно изменить стиль игры. Не в каждой-то сингловой FPS вам дадут полетать на космическом истребителе или бомбардировщике, а тут подобная техника будет просто незаменима на подавляющем числе новых карт.

Более подробно о готовящейся игре вы можете прочитать в октябрьском номере журнала. Также в будущем году из застенок Epic/DE должен выйти консольный Unreal Championship. **H**

Digital Extremes и James Schmalz

Во всех разговорах про Unreal и UT принято почему-то всегда упоминать команду Epic: Тима Суини, Клиффа Блежински и других. И очень редко кто вспоминает, что игра-то была создана усилиями не одной, а двух компаний - Epic Games и Digital Extremes. Причем вторая всегда незаслуженно находится в тени первой. А между тем, эта основанная Джеймсом Шмалзом в 1993 году канадская компания сделала весьма ощутимую часть работы и над Unreal, и над UT, и над UT 2003: это и программирование игрового движка, и работы над концептом, моделями и анимацией. Джеймс начал свое сотрудничество с Epic еще будучи, что называется, свободным художником. Именно Epic Games издала в свое время его полулюбительские игры Solar Winds и Epic Pinball. Вторая притом считается одной из самых успешных shareware-игр (конечно, после "Дуума", "Дюка" и "Вольфа"), и во многом с доходов от ее продаж была профинансирована начальная стадия разработки Unreal. После Epic Pinball Джеймс, уже давно мечтавший опробовать себя на ниве программирования 3D-графики, тут же приступил к работе над тем, что впоследствии и стало живой классикой жанра FPS.

В данный момент Шмалз занимает должность главного дизайнера на недавно созданной студии DE Toronto, работающей над консольными проектами.

Иллюстрации: Данил КУЗЬМИЧЕВ

1

20 апреля 1999

Обвиняется: DOOM, QUAKE

Как известно, американские школьники – отморозки поголовно, хотя и замечательные дети, лучшие в мире. Они курят, хотя им еще нет 16, смотрят телевизор, хотя им нет еще 18, пьют, хотя им нет еще 21, а также нюхают, лижут и едят всякую гадость. В общем, ведут себя как нормальные подростки лучшей в мире нации. Но как скажет вам любой благоверный баптисто-мормон, корень зла лежит совсем не в этом. Компьютерные игры – вот истинное лицо сатаны. О, этот кровожадный DooM! Этот богомерзкий Quake!

Дилан Клеболд — Эрик Харрис

Только такие воистину богомерзкие творения способны сбить юную душу с пути истинного.

Что они успешно и сделали. 20-го апреля 1999 года в городке Литтлтон, что в штате Колорадо, два юных вундеркинда – Эрик Харрис и Дилан Клеболд – под влиянием козней адовых, а также

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
Андрей ЩУР

Игры - убивают

Мне кажется, что цивилизация, которая настолько лишилась разума, что нуждается в подробных разъяснениях, как пользоваться зубочисткой, это уже не цивилизация, в которой можно жить и самому не сойти с ума.
Дуглас Адамс.
"Путеводитель для путешествующих автостопом по галактике"

Если ты еще ребенок, то, наверное, лучше твоим родителям эту статью не видеть. Если ты сам родитель, то не волнуйся: пристрелит твое чадо пару учителей – всегда можно будет свалить на GTA. Мы собрали десять самых громких скандалов, связанных с компьютерными играми, среди них есть действительно трагичные, но в большинстве своем - это перекладывание вины на чужие плечи и попытка нажиться на чем угодно, в том числе и на собственном горе.

map7 и dm5, решили очистить от нескольких импов свою родную школу. Общий счет дефматча вышел следующий: 13 чистых фрагов, один из которых оказался какодемоном – учителем, плюс 23 попадания не насмерть. Победители матча решили отпраздновать победу телефрагами и пустили пули себе в лоб.

На компьютерах отморозков были найдены DOOM и QUAKE, на них же и свалили большую часть вины.

Количество трупов: 15

Мораль: К счастью для всего прогрессивного человечества, на компьютерах подростков не нашли Winamp.

2

24 августа 2001

Обвиняется: Counter-Strike

Гораздо более страшные вещи творятся в Сингапуре. Один игрок на другого с ножом напал. И ведь, казалось бы, за что беднягу на перо-то посадил? Тот его в "Контру" порвал. А потом еще раз. И еще. В чем проблема? Нет ее. Однако после очередной экзекуции разъяренный 21-летний Даниель Тан Тьям не выдержал унижения (к которому пора было бы и привыкнуть, коль уж играть не умеешь), встал из-за компьютера, который превратился для него в обитель скорби, и на весь компьютерный клуб поинтересовался, кто посмел так часто его убивать.

Обидчик на свою беду оказался честным. Шестнадцатилетний Нг Кьонг вме-

сто того, чтобы тихонько хихикать в уголке, честно признался в содеянном. Под воздействием наркотиков и компьютерных игр ретивое сердце Тан Тьяма, воспользовавшись наличием тела, в котором оно жило, а также тем, что мозги в этом теле водились только в позвоночнике, настигло свою жертву и всадило ей нож аккурат в спину. Началась драка, в которой поучаствовала и полиция. Но все обошлось благополучно: раненый Нг отделался несколькими швами, а Тьям попал на скамью подсудимых.

Районный судья Рахим Джалиль вынес хулигану жестокий приговор: шесть лет тюрьмы за нападение на честного игрока плюс шесть ударов палкой за неумение играть в "Контру". И поделом: не умеешь играть – не берись.

Количество трупов: 0

Мораль: Не умеешь – не берись.

3-4-5...

25 августа 2001

Танет Соммои, 22-летний рабочий керамической фабрики, очень любил Counter-Strike. Последний раз в своей жизни он просидел за ним в ночь со среды на пятницу. Друзья нашли его упавшим на клавиатуру. Танета госпитализировали, но спасти не смогли.

13 января 2003

Юен Лонг, 28-летний житель Гонконга, ранним вечером в пятницу сел играть в интернет-кафе, а в субботу утром упал на клавиатуру мертвым. Несмотря на то, что он играл в Diablo II, мы надеемся, что его душа попала в рай.

11 ноября 2002

Безработный житель города Кванчу[1] провел в общей сложности 86 часов без сна и еды, сидя за компьютером в интернет-кафе. На четвертый день его нашли мертвым в туалете. Предположительно, причиной смерти стало кровоизлияние в мозг.

Количество трупов: не поддается точному подсчету.

Мораль: Когда тайцы чувствуют, что костлявая рука смерти тянется к ним, они пишут завещание, раздают ценные подарки, мирятся с родственниками, накупают еды и идут в компьютерный клуб.

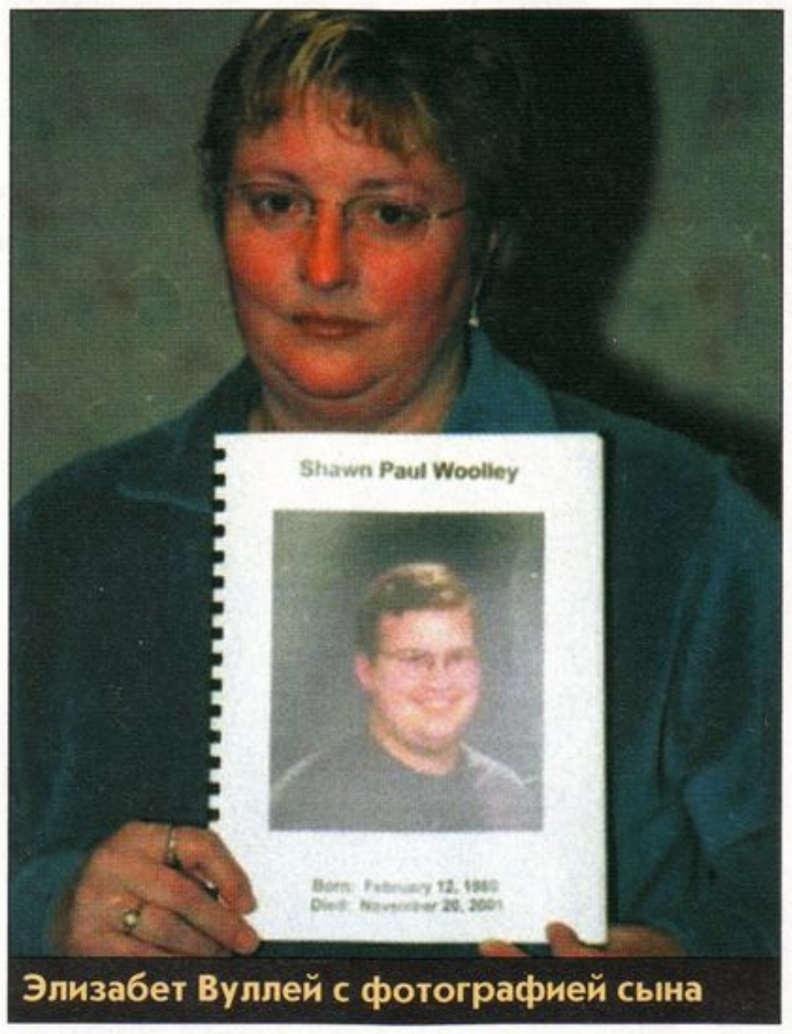
6

2001 год

Обвиняется: EverQuest

Шауну Вуллею из Хадсона (США) было 21 год, он ушел с работы и по мере сил старался игнорировать родственников. От тебя его отличало только то, что он любил играть в EverQuest. Еще Шон был эпилептиком и последние восемь приступов схватил, сидя перед компьютером... После чего застрелился в своей квартире. Его мать, Элизабет Вуллей, обвиняет в гибели сына онлайновые игры. Она пыталась узнать, кем был ее сын в EverQuest, но онлайновая служба Sony отказалась предоставить ей данные.

По словам Элизабет Вуллей, ее сын просиживал за компьютером по 12 часов в сутки. "Это было похоже на любую другую зависимость, - говорит она. - Ты либо умрешь, либо сойдешь с ума, либо выкарабкаешься. Мой сын умер".



Элизабет Вуллей с фотографией сына

Впрочем, Элизабет признает, что у ее сына были проблемы до того, как он ушел в онлайн. Психологи, которые обследовали Шона, зафиксировали депрессию, признаки шизофрении, малозначительное или полное отсутствие сексуального влечения и заниженную социальную активность.

По мнению нашего журнала, вместо того, чтобы таскать парня по врачам, нужно было купить ему мотоцикл и познакомить с соседской девчонкой.

Количество трупов: 1 (400 тыс. в перспективе)

Мораль: в EverQuest играют 400 тыс. человек, кто-нибудь из них да должен был умереть... То есть мы хотели сказать: беги! Беги от онлайновых игр!

7

23 мая 2002 года

Обвиняется: Bomberman

12-летняя Сиривен Као-сно повесилась у себя в комнате. Тело девочки обнаружила 14-летняя сестра. В предсмертной записке было следующее:

"Дорогая мама, мне очень жаль покидать тебя. На самом деле я не хочу умирать... но, мама, пожалуйста, не беспокойся насчет причины моего самоубийства. Если вы найдете мое тело, пожалуйста, кремируйте его 14 июня".

Ни слова о видеоиграх, но это не помешало вычислить настоящего виновника гибели ребенка. За два часа до этого Сиривен не смогла выиграть у сестры в Bomberman и ушла в свою комнату очень расстроенная.

После этого происшествия Министерство здравоохранения опубликовало заявление, в котором предупреждало родителей, чтобы они "более тщательно подбирали видеоигры для детей, с учетом их возраста и эмоционального статуса".

Количество трупов: 1

Мораль: Бомбермен - дитя сатаны.

8

Апрель 2002 года

Обвиняется: Counter-Strike

Если вы думаете, что в законопослушной Германии, где самые строгие законы в отношении компьютерных игр, дела обстоят лучше, то вы ошибаетесь. Здесь тоже все плохо, люди мрут как мухи, а геймеры стоят практически в одном ряду со скинхедами.

Взять, к примеру, тихий такой городок Эрфурт, что в Тюрингии (Восточная Германия). Казалось бы, вот оно, пропахшее пивом и сосисками мирное бюргерское существование, ан нет, не тут-то было. В самый разгар утренних занятий в гимназию имени известного немецкого первопечатника Иоганна Гутенберга ворвался 19-летний Роберт Штайнхаузер, решивший, что самое время погонять в "Контру". Одетый по всем правилам игры в черную шапочку с прорезью для глаз, Робертушка был заправски экипирован, имея в качестве primary оружия шотган, но также и secondary - пистолет. Архитектура уровня была Штайнхаузеру весьма и весьма знакома - ведь именно из этой гимназии его выгнали несколькими неделями раньше за неуспеваемость. Роберт заходил в классы, расстреливая врагов-учителей одного за другим, доведя таким образом общий счет до 12:0 в пользу террористов. Не успокоившись, он пристрелил выбежавшее на звуки перестрелки подкрепление противника в лице секретарши и школьного полицейского. Не обошлось и без досадных оплошностей - в процессе матча Штайнхаузер замочил и парочку игроков из команды учащихся, видимо, будучи уверенным, что friendly fire был off. Поединок торж ственно закончился сам убийством главного его уча стника.

Самое интересное, что канцлер Германии Шредер отвечая на вопросы СМИ, по рекомендовал им винить в происшедшем самих себя, пропагандирующих насилие через телевизионные сводки криминальных новостей и заметки на первых полосах газет. А вот его противник на предстоявших выборах Стойбер поступил умнее, найдя для газетчиков козла отпущения - конечно, во всем виноват Counter-Strike! Чем винить самих себя, давайте лучше пинать компьютерную игру! И понеслось. Не то, что удачливый "террорист" был маньяком до всяких стволов (он состоял сразу в двух оружейных клубах), не то, что его выгнали из гимназии, ни другие мотивы в расчет больше не брались. А зачем? Есть же такое всем понятное и неоспоримое объяснение - Роберту (как и осталь-

Фразы с коробок из будущего:

В будущем издатели, уставшие от бесконечных судебных исков, вместо "лучшая игра по версии" будут писать на коробках:

- не для эпилептиков;
- играть не более 18 часов;
- регулярно принимать пищу во время игры;
- не принимать слишком много пищи во время игры;
- после игры запрещено убивать кого-либо в течение 12 чаасов.

1 Город Кванчу находится в Южной Корее. Корейцы вообще люди прямые: на что город похож, так его и называют. Этот город был похож на кванчу.

ным 500 тыс. игроков Германии) нравилась "Контра". Если в игре есть шотган, он когда-нибудь да выстрелит.

Количество трупов: 17

Мораль: Не давать оружия придуркам.

9

29 декабря 2002 года

Обвиняется: PlayStation

Если думаешь, что убивают только компьютерные игры и ты сможешь избежать этой участи, сбежав в лагерь приставочников, то крупно ошибаешься. Так Моурин Пелмер, 69-летняя женщина из Беркшира (Англия), придя как-то домой, застала своего 41-летнего сына, который пытался справиться с грабителем. Старушка, видимо, была большим ценителем кинематографа, и первое, что она сказала, было не "Милиция!", а "Никто не смеет обижать моего сына!" После чего мисс Палмер получила по голове приставкой PlayStation, которую грабитель буквально несколько минут назад добавил к своим трофеям.

Мисс Палмер выжила, но лишилась глаза (ты можешь оказаться не таким везучим). Омерзительная "Плейстейшен" была приведена в негодность. Грабитель скрылся.

Количество трупов: 0

Мораль: если у тебя крепкая голова - покупай приставку.

10

25 июня 2003

Обвиняется: Grand Theft Auto

Последний громкий скандал, связанный с компьютерными играми, произошел этим летом. Двадцать пятого июня два брата Уильям и Джошуа Букнеры, 16 и 14 лет соответственно, решили пострелять из винтовки калибра 7.62 мм по машинам на автостраде Interstate 40 в штате Теннеси.

В результате 45-летний мужчина Аарон Хемел скончался (нелепая ухмылка судьбы - он был специалистом по работе с трудными подростками), а женщина получила огнестрельное ранение в живот. Мгновенно был найден истинный виновник, толкнувший невинные души на преступление, - Grand Theft Auto 3 (она так достоверно все это время притворялась любимой компьютерной игрушкой). Не важно, что братьям Букнерам ее купили год назад, а на коробке с GTA красуется значок M (Mature, "для взрослых"), а главное то, что оружие вместе с патронами свободно попало в руки к двум отморозкам...

Родственники Аарона Хемела решили не терять времени даром и подали в суд, требуя с Take-Two Interactive компенсацию в $246 млн. Для этого был нанят специально обученный человек - адвокат Джек Томпсон, который уже выдвигал подобные иски игровым компаниям в прошлом.

К счастью, ни одного дела ему выиграть пока не удалось.

Количество трупов: 1

Мораль: См. мораль за номером 8. Н

Ты почувствовал: еще немного и все!

Компьютер угрожает твоей жизни, а выбираться из-за него лень? Тогда тебе следует зайти на один из этих сайтов

www.icaservices.com — сайт, пытающийся помочь подсевшим на компьютерные игры.

www.mavav.org — матери против насилия в компьютерных играх.

www.computeraddiction.com — более 15 лет доктор Орзак специализируется на лечении таких, как мы... Всех не перелечите!

Я снова могу убивать!

Жанна ДАВЫДОВА

Агрессивность – это черта личности, проявляющаяся в более или менее постоянном враждебном отношении человека к человеку, животным и предметам природы и материальной культуры, склонность к их разрушению и агрессивным неспровоцированным действиям.

Кто-то из словарей

По многочисленным заявкам читателей мы продолжаем развивать и поддерживать скользкую, но актуальную тему влияния компьютерных игр на нашу неокрепшую психику. Впрочем, сегодня от разговоров перейдем к делу: мы решили экспериментальным путем установить, насколько вы агрессивны. Скоро ли вы начнете кидаться на людей, или все так и ограничится виртуальными тварями?

Всего-то и нужно – ответить на вопросы и посмотреть результат. Помните, что отвечать нужно быстро (не думая), честно (по возможности) и громко (чтобы все окружающие поняли, насколько серьезным делом вы заняты).

1. Вы приходите после тяжелого рабочего дня домой. Начальник сегодня устроил сеанс профилактической порки. Пиво в ларьке оказалось теплым и несвежим. В транспорте пришлось ехать между грудей дамы бальзаковского возраста, которая последний раз принимала душ еще в пору своей невинности. И вот – наконец-то вы дома. Из последних сил доползли до компьютера. Системные параметры, надоевшие облака и - наконец - знакомая иконка на рабочем столе... еще мгновение... и загружается ОНА:

1. *Пасьянс*. Нет ничего лучше, чтобы расслабиться и прийти в себя.

2. Чтобы отдохнуть, нужно занять себя чем-нибудь серьезным и вдумчивым. Например, в очередной раз пройти *Panzer General*.

3. Мочить козлов! Всех и сразу. Рвать из огнемета, а еще лучше – лопатой по балде. *Blood* и *Postal* - лучшее средство от вечерней тоски.

2. Пробираясь темными коридорами или выполняя ответственные задания, вы часто рискуете жизнями своих персонажей. Есть одно средство, которое позволяет вам чувствовать себя в относительной безопасности, – заветная опция Save. Как часто вы пользуетесь ею?

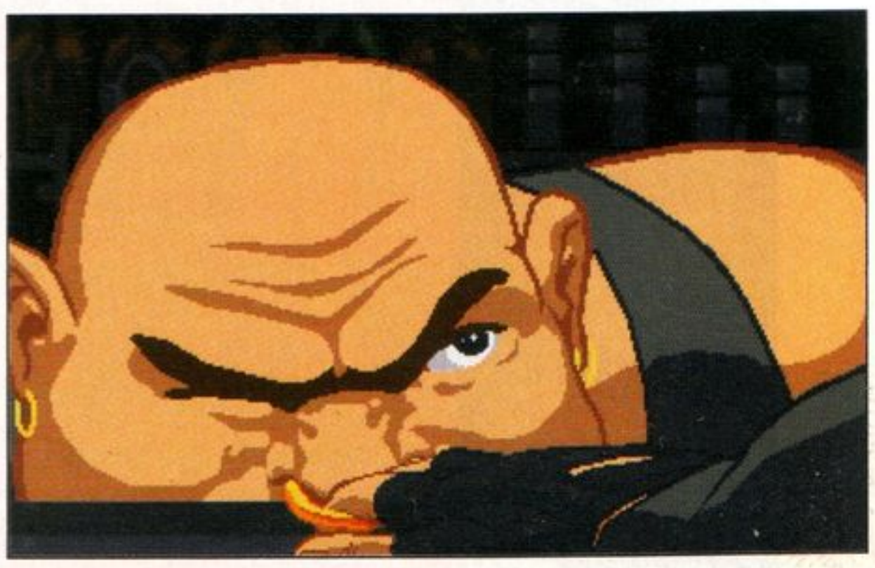
1. Автоматически – каждые 20 секунд. Ненавижу игры, где сохраняться можно только в "специально отведенных местах".

2. Как и любой нормальный человек - после успешного прохождение миссии или сложного места.

3. Сохранение – для тряпок. Проходить игры нужно на одном дыхании!

3. В абстрактной компьютерной игре вы натыкаетесь на конкретную дверь с непонятным механизмом. Пробуете войти – закрыто. Стучитесь – не открывают. Выберите наиболее вероятный алгоритм действий, при условии, что в вашем арсенале следующий инструментарий: отмычка обыкновенная, кувалда еще более обыкновенная и заклинание могущественное (1шт.).

1. Хрякнуть кувалдой, потом бросить пару гранат и еще раз хрякнуть на добивание.



2. Раз есть дверь и отмычка, значит, они должны успешно взаимодействовать.

3. Для начала аккуратненько скастовать заклинание, отойдя на безопасное расстояние. А потом скастовать еще раз, если дверь не открылась.

4. Берсерк – это:

1. Существо, впадающее в священный боевой экстаз ярости.

2. Разновидность блюда из псиллоцибиновых грибов.

3. Ваше прозвище в детском саду (причем, данное воспитателем).

5. Старая карга упорно заваливает вас на зачете. Рисуется картина прекрасного будущего – невыплаченная стипендия, вылет из института... В вашей голове проносятся мысли:

1. Вот стерва! Видимо, у нее в жизни что-то не удалось, вот она и отрывается на студентах.

2. Эх, бабка! Встретить бы мне тебя на широких проспектах *Carmageddon'a*. Я б на тебе бонус за артистизм заработал.

3. Мда, в следующий раз вызубрю все и приду готовым, чтобы так не краснеть.

6. Проходя очередной уровень кроваво-монстровых лабиринтов, пользуетесь ли вы возможностью оставить следы своего присутствия?

1. Могу случайно задеть стену автоматной очередью. Обычно не обращаю на это внимание.

2. Основательно, последовательно и медитативно... разнесу в клочья все, от унитазов до пролетающих безобидных воробышков.

3. Ну если встречу что-то особенное, например, стриптизершу из *Duke Nukem*. Даже вандализм должен быть эстетическим...

7. Очень часто в играх (особенно в RPG) именно от вас зависит, кем станет ваш герой. Прославится ли в веках как добрый и мужественный рыцарь или заставит народы трепетать при звуке свего имени. Какой путь чаще всего выбирают ваши герои?

1. Самый оптимальный. А именно – путь устрашения и разрушения. В конце концов, мир можно изменить к лучшему, только объединив его под своим мудрым началом.

2. Как правило, сначала играю за "добрых", потом уже переигрываю другими вариантами.

3. Если выгоднее поступать милосердно и справедливо, играю за "добряков". Если же прямое насилие приносит лучший результат, полностью забиваю на мораль.

8. Часто ли компьютерные баталии доводили вас до такого бешенства, что страдали окружающие предметы?

Ключ						
1	1	К	2	П	З	А
2	1	А	2	К	З	П
3	1	А	2	К	З	П
4	1	К	2	П	З	А
5	1	П	2	А	З	К
6	1	К	2	А	З	П
7	1	А	2	К	З	П
8	1	П	2	А	З	К

1. Вообще-то я всегда себя контролирую... сломанные на CS мыши – не в счет.

2. Специально для этого случая держу дома запасной монитор. Прошлый "нечаянно упал" с балкона, когда у меня в очередной раз коннект рухнул.

3. Долбить кулаками по клавиатуре, швыряться мышами в стену – бред и нездоровая истерия. Вещи испорчены, а толку никакого.

Внимание! Вы только что *совершенно правильно* ответили на все вопросы, с чем вас и поздравляем. А теперь, если вы еще не все про себя поняли и хотите узнать больше, сравните полученные ответы с ключом и подсчитайте, какая группа ответов у вас преобладает.

Теперь посмотрим результаты:

Подсчитайте количество одинаковых букв. Если преобладает категория "**К**" – вы конформист; "**А**" – агрессор, "**П**" – практик. Ну а если вы набрали равное количество ответов по нескольким категориям, значит, эти качества выражены в равной степени.

Иллюстрации: Александр ЕРЕМИН

Агрессор

Когда вы входите в комнату, окружающие шарахаются по углам, дабы, не дай Бог, не оказаться у вас на пути. Однако это их не спасает – ваша ярость способна преодолевать любые барьеры и находить жертву в любом месте, будь то персонажи из Aliens VS Predator или безобидные тамагочи Sims'ы. Аура разрушения окутывает вас с ног до головы, залезает к вам в ноздри, уши и карманы. Но не стоит впадать в отчаяние. Не все еще потеряно! Вы еще можете изменить себя и стать белым и пушистым. Осталось только решить, мешает ли вам это в жизни или, наоборот, помогает. И нужна ли вам эта долбанная белизна и пушистость?!

Практик

Чаще всего в игре вы выбираете оптимальный путь действия, даже если он усеян некоторым количеством трупов. Вы не стремитесь уничтожить все на своем пути, и разрушения редко приносят вам удовлетворение. В любой ситуации вы взвешиваете, стоит или не стоит проявлять жесткость к повстанцам и т.д. Вдумчивый подход и сознательный выбор линии поведения делают вас серьезным соперником. А рациональный контроль собственных агрессивных проявлений – еще и опасным.

Конформист

Нельзя сказать, что вы никогда не бываете агрессивным, наверное, бываете. Но к компьютерным играм это не имеет никакого отношения. Скорее всего, вы используете компьютер для милых и невинных развлечений (например, общение с приятными людьми и скачивание картинок с красивым девушками). Во всяком случае, планомерно размазывать кишки по стенам – развлечение, чуждое вам. И даже если вы регулярно играете в жесткие и кровавые игры, это никоим образом не отражается на вашем спокойствии и невозмутимости.

Почта

Здравствуйте, ищу девушку, похожую на BloodRayne, только чтобы кровь поменьше пила.
Василий Котов

Странно все это... Кажется, что прошло совсем немного времени, а года как ни бывало. И вот уже не за горами ежегодное выступление Президента, хотя со времени прошлого минуло все-то ничего: второй Max Payne да шестой Tomb Raider. И если вы весь год собирались написать письмо в любимый журнал, не откладывайте это на потом: в следующем году вы сможете написать еще раз, а вот оставлять незавершенные дела - плохая примета.

Впрочем, мне в последнее время не приходится жаловаться на спад читательской активности, потому что никакого спада и в помине нет. Наоборот, письма приходят с завидной регулярностью и темы рождаются постоянно. Причем в последнее время вы, незаменимые мои, предпочитаете предлагать свои темы для дискуссий, нежели принимать участие в уже открытых. Ну и рад Бога - мне не жалко. Лишь бы вам нравилось. Итак, приступим...

RPG: нужно ли видеть?

Я играю в AD&D, различных редакций, уже четыре года. В основном в роле DM'а, но иногда и простым приключенцом, то есть опыт у меня есть. И если честно, компьютерные РПГ стали для меня лишь жалкими пародиями на настоящие интерактивные настольные РПГ. Если группа игроков хорошо ознакомлена с правилами и имеет хорошую фантазию, а их контролирует опытный DM, который четко следит за развивающимся сюжетом и способный красочно описывать обстановку и ситуацию, игра будет по настоящему захватывающей и даст фору любой компьютерной РПГ. "Живая" AD&D открывает большие возможности для игроков, чем ее виртуальное воплощение. Самое главное - огромная степень взаимодействия персонажа с окружающим миром (интерактивность). Конечно, играть в компьютерные РПГ проще. Мир уже придуман и показан вам в готовом виде, к тому же не требуется наличия единомышленников для игры, их заменяют NPC, управляемые AI. Но, поверьте, каким бы разветвленным ни был сюжет, вы будете продвигаться по уже продуманному пути, и этого не изменят даже различные концовки. Играя с живыми людьми, вы будете находиться во власти Мастера, который может в любое время изменить сюжет по своему желанию, сделав его более красочным и интересным. Но, это не значит, что компьютерные РПГ - лажа. Были хорошие игры: Neverwinter Nights, Baldurs Gate. И все равно, им еще далеко до настоящих, живых AD&D. Думаю, моя точка зрения все понятна? НАСТОЛЬНЫЕ РПГ - FOREVER! A DM'ов, наградить Почетными Орденами Игроделов:) А компьютерным воплощениям РПГ, я желаю жить дальше и развиваться.

Все выше сказанное является мои субъективным мнением на данную тему.
EL dIABLO

Вот сейчас закончу статью, сяду в любимое кожаное кресло, и мой домашний DM расскажет, что же случилось с баронессой Анабель фон Кеннор в Темной Башне. Этот рассказ продлится часов до трех ночи, а продолжится завтрашним вечером... Все вышесказанное является моим субъективным мнением. А теперь поговорим объективно. Причем вовсе не о том, как прекрасны настольные игры. Поговорим об интерактивности. О настолках, MUD'ах и других явлениях, где воображение заменяет графику, а простота визуализации позволяет создавать более сложные игровые системы. Нужно ли считать их временным явлением, вымирающим по ходу совершенствования графики? Или всегда останутся люди, которые предпочтут не готовые образы, а собственные, рожденные их нездоровой фантазией? Чем можно объяснить повальное увлечение MUD'ами года три назад и спад сейчас? Виноваты ли в этом и другие графические РПГ'шки или дело в другом? В общем, вопросам нет конца, а ответы есть только у вас. Надеюсь, что вы не дадите погибнуть мне во цвете лет от неудовлетворенного любопытства. Жду писем.

Ругательное письмо

Пишу ругательное письмо по поводу Rewiew на The Kreed - там его вовсю пинают и ругают, и только в конце написано, что играть можно. Причем в одном из предыдущих номеров, где описывается бета игры, о нем отзываются очень даже положительно. Ругаете игру за заезженый сюжет, и почему-то сравниваете с Quake 2 - типа сюжет и графика идентичны. Если мне не изменяет память, в Кваке все действо идет на одной планете, и весь смысл - смыться с нее. Chrome же, к слову сказать, за "твердолобый сюжет" лишь маленько пожурили. Если смотреть в отношении графики, то она больше похожа на Unreal 2, или, как минимум, Unreal Tournament (первый). Ни слова не было сказано об отражении окружающей среды в воде, а это пока что не в каждой игре встречается. Не понравились вам так же якобы однообразные уровни - а чего непонятного? Это же армейский стандарт, когда все делается по шаблону, поэтому не надо удивляться, что один коридор - копия другого, или один склад похож на другой. Как будто у нас школы да жилые дома сильным разнообразием блещут. На счет озвучки я с вами согласен - в радиопередачах и фразах никаких эмоций нет, да и сделаны они полукустарным способом. В игре встречаются разные ляпы - то пулемет во время стрельбы не крутится, или, например, в пачке ракет девять, хотя сама обойма выглядит как бублик с шестью ракетами. Без "дружественных сил", стационарной техники, да и передвижной тоже вполне можно было бы обойтись, тут я тоже согласен, так как толку от них никакого. А вот AI противников по-моему очень даже неплох, а особенно у вражеских солдат, которые и стрейфятся, и прячутся, и гранаты кидают - не хуже упомянутых спецназовцев из Half-Life. Вот и все, что я хотел сказать.

С уважением, Caleb

Мы честно-честно искали хороший скриншот из Kreed, хотели придумать к нему веселую подпись, но вместо этого нашли фотографию с финала конкурса красоты 2003 года в Чехии. Ее и ставим

Слюшай, дарагой, чего бранишься, да? Ти пасматри лучше - ми чего, не так сказали, да? Ми чего, не правы савсем, что ли? Что сюжет убогий, ти не споришь, а то, что пахож не на Quake 2, а Unreal 2 - споришь? Ти чего к нам придираешься? С одним ти согласен, с другим согласен, а ругаешься савсем... Кто ж виноват, что сделали они такую убогонькую, средненькую игрушку. Ну да, играть можно, вот хвалить не за что. И какая разница, на что похожа The Kreed, если это не меняет сути. Так что впредь ругайся по существу, а не по форме. А то подобная ругань слишком уж напоминает мелочную придирку.

Фиговые расчеты

Уважаемый Навигатор! Выношу на обсуждение такой вопрос: почему авторы нескольких статей (не будем называть имен) неправильно вычисляют общий балл игры. К примеру: Tron 2.0 – общий балл написан 8,7. Но я подсчитывал, и получилось 8,6. То же самое у Halo (в журнале написано 8,3, а по настоящему 8,4). Так, что делать, ходить и считать себя тупым ламером, который не знает, как вычислять балл игры, или купить и прислать нескольким авторам на День Рождение калькуляторы!

Wolverine_lwh

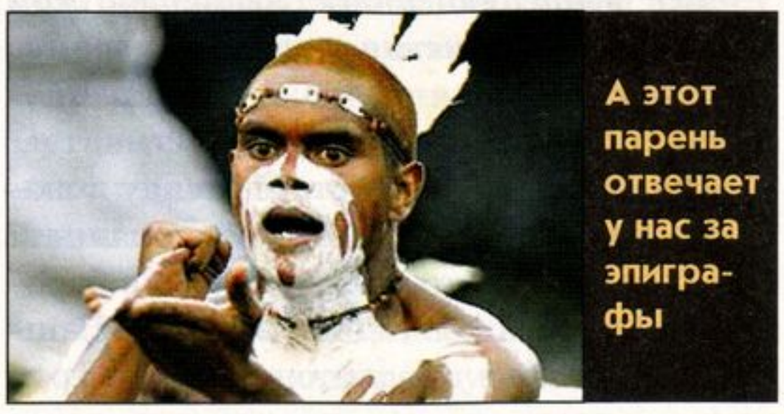
Этот парень зарабатывает на жизнь тем, что подсчитывает у нас рейтинги, иногда он ездит в Лас-Вегас...

Не вопрос - присылай! Действительно, пригодятся. Есть еще один вариант - больше играть в преферанс (ничто так не учит быстро считать, как удар по голове канделя... эта милая дружеская игра). Кстати, не мешало бы ввести в журнале должность младшего корректора - чтобы специально пересчитывал рейтинг за авторами и исправлял несоответствие. Впрочем, можно посчитать, что авторы делают это преднамеренно, из неизвестных корыстных побуждений: можно же представить себе такую странную ситуацию: музыка - на троечку, графика - на троечку, интерес, там, игровой - тоже... А все в целом вроде и на четыре с минусом вытягивает.

По-турецки говорили...

Во многих номерах Вашего журнала приводятся цитаты, эпиграфы, высказывания и т.д. на английском языке, но без перевода. Конечно, приятно сознавать что Ваши сотрудники знают иностранные языки, но, по правилам хорошего тона, принято, все же: если вывез что-то на непонятном - переведи (к сожалению, не все такие умные). Вы, разумеется, можете посоветовать учить аглицкий язык, Но, допустим, кто-то Вам в письме выдаст цитату из Конфуция на его родном и издевательски предложит выучить китайский, что Вы ему скажете?

SS



А этот парень отвечает у нас за эпиграфы

Ну, я-то ему скажу, что, если он хочет донести до меня гениальную мысль, пусть не выпендривается. А если просто хочет блеснуть эрудицией, то ради Бога. Так же и в нашем случае: есть желание расшифровать послание журналистов - вперед, за словарем. А можно забить и не обращать внимание.

И все-таки пример не совсем корректен. Есть все-таки устойчивые выражения, которые приводятся на языке оригинала и в переводе не нуждаются даже по правилам этикета: A la guerre comme a la guerre или какой-нибудь: Ave Caesar, imperator, morituri te salutant. Или строки из песен, как их переводить? С соблюдением ритма и рифмы?

Следующие два письма так или иначе касаются темы пиратства, защиты и копирования дисков. И, несмотря на то, что разбирать мы их будем отдельно, полагаю, определенную тенденцию вы заметите.

Дурное качество

Может немного не по адресу (по адресу таких писем хватает, и, боюсь, поэтому такое письмо будет прохладнее воспринято по адресу). Очень надеюсь, что это письмо прочтут наши уважаемые игроделы и как-то будут искать компромиссное решение. Повод для написания письма у меня появился когда я стал покупать лицензионные диски и локализации в bulk упаковке. Итак, мое небольшое обращение-призыв:

1. Мало того, что сама штамповка ОЧЕНЬ низкого качества: тонкие, кривые, разбалансированные, а следовательно сильно шумящие диски. Надо признать у пиратов не лучше, а вот CDR болванки просто на голову выше по качеству этих поделок. Неужели так сложно сделать чуть качественнее диск? Я конечно понимаю - прибыль, уменьшение издержек..., но это же не сложно и очень не дорого (судя по стоимости тех же болванок).

2. Эта дурацкая, просто выводящая из себя защита от копирования (StarForce). Во-первых это незаконно, т.к. по Российскому законодательству ничто мне не запрещает делать копии дисков для себя, в некоммерческих целях. Во-вторых, почему вы не защищаете свои диски, выпущенные за границей? Типа в СНГ одни лохи и пираты живут, которых хлебом не корми, дай че-нибудь скопировать? Между прочим ни одну игру СНГшного производства я пиратской не видел (и явно это не из-за ваших супер защит). А если я диск поцарапаю и защита не опознает его, мне новый покупать? Если игра уже не будет продаваться, что делать?

Ладно, копировать диски все-таки можно (только довольно трудоемко). А вот звук шумящего CD-ROMa (особенно ночью) оставляет желать лучшего, можно конечно понизить его скорость, но я предпочитаю качать nocd к игре и забыть о этой защите раз и навсегда. Вопрос: Зачем вы таким просто, извиняюсь за выражение, идиотским способом портите жизнь геймерам? Вы и так продаете диски по очень низкой цене, вы выигрываете у пиратов хотя бы качеством перевода, возможной техподдержкой, думаю с такой ценой мало кто станет копировать игру, проще купить и получить цветную обложку, фирменный диск, возможность обратиться в службу техподдержки. Очень надеюсь ситуация изменится к лучшему.

RealCancel

Как развлечь гостей

1. Составьте пирамиду из неработающих дисков.
2. Поспорьте, что сможете достать компакт-диск из середины или основания пирамиды.
3. Резким движением достаньте диск (секрет в том, чтобы сделать это как можно быстрее).
4. Попросите гостей помочь собрать диски с пола.

Оставлю за разработчиками право принять к сведению мнение автор письма, а сама тем временем озвучу основной вопрос, беспокоящий меня: для чего нужна эта защита от копирования? Всем известно, что двери и замки нужны от честных людей, потому как воры и негодяи все равно научатся их обходить. Никто ни секунды не сомневается в том, что, если у хакеров будет желание, они в мгновение ока снимут любую защиту. Впрочем, следующее письмо как раз именно об этом.

Про мораль и колбасу

Вот достал очередной диск из RW-хи и подумал: "Простите, господа разработчики!". Забугорных не жалко, а своих пока жалко. Разве это можно так: две последние игрушки от Nival'a (уважаю их) защищены мега-супер-защитой "Star Force", аж 24 символа. Плевок в сторону - и тебе stardец! А кроме неудобства нечего полезного или правильного не делают. Просто образ на диск и болванка готова. Никакого взлома. Боже упаси! Две с половиной минуты на копирование и 5 на запись. Затраты 10 руб-болванка, 10 минут времени. Не понимайте это как исповедь хакера или там, пирата. Обидно, нормальные игры, а защита как пьяный вахтер. А люди, наверное, рапортуют: "Создана новая версия! Они не пройдут! Всем будет..." И денег просят за работу. И гамбургер бесплатный. Про мораль тоже прошу не говорить. У меня осталась последняя жизнь. Раньше что было? Игры дорогие! 30$, 50$! Не будем покупать, берем так. Ну сделали вам 3-4$ за диск. Берите! Берем! У соседа. И копируем. Поэтому и перегрузка у нас. Зачем платить даже 80 р., если можно 10р. Болванки продаются свободно, как и RW-ки. Они же должны окупить себя. Может конечно, наступить момент, когда скажут: "У Вас есть пиратские диски?! А мы уже пришли к Вам!". Только не в России, пожалуй. Вы заметили, что происходит сейчас? Производитель пытается впарить соевую колбасу высшего сорта, сгущенку с растительным маслом и так везде. Вовремя не посмотришь - получишь "нечто". Если бы и хлореллу было бы так же легко выращивать - ели бы котлеты из водорослей. Сбылась бы мечта ид... Будет как в фантастических рассказах советской эпохи. В "Матрице" они на корабле тоже ели белковую кашу, уж не помню, как они это назвали. Так и будет. Дождемся. Вот ждал я Kreed, вы же и нахваливали, не подождал окончательной рецензии - купил. Чистая соя. А вот Unreal 2 не ждал, да и вы были прохладны в оценках (не прохладны, а реалистичны - прим. ред). Потом уже купил, не удержался. Пусть она и шаг в сторону, для расширения вселенной, а стильно и захватывает. И еще хочется. Чистое мясо. Терминатор соевым оказался. А "Космическим Рэйнджерам" я бы еще и доплатил. Неожиданно приятная игра. Мраморное мясо.

P.S. Проанализировал я свои запасы и выявил следующее: имеется на сегодня 72 игры, куплено - 40%, лицензионных - 37%, лицензионных из числа купленных - 30%.

P.P.S. May be meat be with you!

Shookra

После прочтения этих писем мне, например, совсем не ясно - зачем нужна эта защита? Наверное, от ленивых. Ведь гораздо проще разориться на диск с коробочкой (тратить деньги на игры - само по себе приятно, не так ли?), вместо того, чтобы искать игру по приятелям, решать проблему резака и болванки, маркером подписывать сидюк и топать домой с чувством частичного аморального удовлетворения. И даже мысль о том, что таким образом экономятся кровные деньги, на мой взгляд, вряд ли стоит всей этой беготни - я, например, предпочту переплатить в супермаркете вместо того, чтобы покупать продукты в ларьке. Ведь сам процесс приобретения и факт траты денег на любимое хобби должен приносить удовольствие. Подчас гораздо большее, чем сама игра...

Игры, которые в сердце...

Я не могу не заметить, как с каждым выпуском Нави меняется в лучшую сторону. Но, как всегда есть одно "НО". Где же он? Мы (содружество геймеров РФ) видим его все реже и реже. Да, я говорю про FALLOUT. Единственное, что Мы нашли в октябрьском - это какой-то клочок про случайную локацию из Фоллаута, где толпа до смерти забивает спамера. И это все? И это оносится не только к Великому и Ужасному, но и к остальной бессмертной классике компьютерного мира. Как насчет того, чтобы объявить голосование по новому разделу в Нави - Classic? Я - ЗА!

Ярослав aka ELVIS.

Специально для Ярослава мы печатаем скриншот из Fallout 2. Пусть созерцание классики принесет в твою душу покой и умиротворение

Кстати, мысль, которая почему-то редко приходит нам в голову, - в конце концов, раз есть отдельная рубрика, посвященная "античному" периоду игроделания, почему бы не сделать страничку по эпохе "возрождения" или "раннему классицизму". Я предлагаю возвращаться хотя бы изредка к тем играм, которые вошли в скрижали истории, играм, которые стали культовыми и сорвали все мыслимые и немыслимые призы и награды. Fallout и Unreal, StarCraft и "Герои" - все те игры, на которые мы ссылаемся, когда говорим о подражании и кризисе жанра. Писать про них в обычных рубриках уже давно нечего, но и полностью оставлять их за бортом современных обзоров не хочется. А посему предлагаю сделать постоянно действующий "Зал Славы" или хотя бы "Книгу читательских отзывов", где можно было бы еще раз вспомнить о наших любимых играх, давно ставших классикой и поделиться впечатлениями с такими же фанатами. А вот в каком виде это реализовать (постоянной рубрике на диске, в журнале или ведение рейтинга с развернутыми комментариями) - это повод подумать. А подумав, написать об этом мне, для последующего полоскания мозгов всем, кто в Навигаторе отвечает за осуществление бредовых идей.

У меня проблемы с вызовом Духовного Ока

(на письмо отвечает Михаил Мирчук)

Здравствуйте, уважаемая редакция "Навигатора"! Являюсь постоянным подписчиком вашего журнала и решил спросить у вас кое-что. Дело тут такое: у меня к вам просьба помочь мне с проблемой с игрой в Battle.net, в которой у меня появились проблемы в противодействии таким тактикам: в тактике Орды с вызовом Духовного ока и быстрой атаки базы, и тактике у Ночных эльфов с вызовом BeastMaster'a, который атакует базу с медведем - шатуном (сам я играю за Альянс). Если вас не затруднит, пожалуйста, ответьте на мое письмо, потому что я выигрываю у всех, кто не пользуется этой тактикой. Пишу к вам немного отчаявшись.

dOn.MemOry (Сергей Покровский)

Скорее всего, ты уже частично нашел ответ свой на вопрос в этом номере, но все же еще раз повторюсь. В игре против орка, не затягивая с разведкой, как можно быстрее узнай, взял ли он Говорящего с Духами (Far Seer), если так - ставь на базе Магическую Башню. Следи за своими рабочими - начинай отводить сразу же того, кого враг вздумал атаковать. "Быстрой атаки" уже получиться не должно - экономику, при правильном контроле с твоей стороны, ему подорвать не удастся.

Сергей, бери пример с Адского Крика, он никогда не отчаивался, никогда не отступал... Очень красиво и героически погиб, между прочим...

С Повелителем зверей (BeastMaster) вопрос обстоит не так просто. Избавиться от Медведей и Сокола поможет Диспел у Священников, но слишком уж долго до него жить. Есть, правда, альтернативный вариант: если это карта Низины, Заливные Луга или Лес Гноллов, ты можешь воспользоваться Жрецом лесных троллей, которого можно нанять в лагере наемников (заклинание "Рассеять чары", наносит 300 повреждений вызывным существам), и решить проблему таким образом. Только советую тебе отключить Лечение у них, потому как маны тебе будет не хватать на диспелл.

Я совсем забыл рассказать тебе "фишку", зная которую, можно без труда выиграть самых хитрых и сильных противников: ни в коем случае не отчаивайся даже в самых сложных ситуациях. Договорились? Удачи.

Онлайновые страдания

Здравствуйте. Прочитал в последнем номере письмо некоего Василия Кузнецова, наткнулся взглядом на призыв "доказать, что за онлайновыми играми будущее" и решил... поддержать автора. Не спорю, все эти DaoC'и, SWG и прочие Ультимы штуки на редкость занимательные и увлекательные, но ваше внимание к ним, все же, излишне. Писать о них, конечно, надо, дабы держать геймеров и просто интересующихся в курсе дела, но не в таком же количестве! Этим вы элементарно раздразниваете неискушенные души тех игроков, которые, может быть, и хотели бы опробовать все эти общемировые баталии, но, в силу тех или иных причин, сделать этого не могут. Ведь само по себе это удовольствие стоит немаленьких деньжат, а ведь большинству (абсолютно подавляющему) приходится платить еще и за трафик... В общем - жуть одна. Растраты, растраты, растраты. Честно слово, я лучше новую видеокарточку куплю... Хотя у любой медали есть две стороны, и было бы глупо утверждать, что подобного рода развлечения безынтересны. Яркий тому пример - однажды упомянутый в вашем журнале "Бойцовский Клуб", за которым я просадил месячную норму дня за три и с высунутым языком побежал за новыми интернет-картами, дабы не отрываться от процесса. Это потом уже было просветление, шок, и сознание того, что кошелек похудел как после самой лучшей диеты... В общем, неоднозначная эта штука - онлайновые игрушки. Приятная для души, но губительная для кошелька и личного времени. Опасная штука. Но обаятельная...

AntoniXIII

Мы тут подумали и решили, что не будем писать про DOOM 3, потому что из-за высоких системных требований он не пойдет у многих наших читателей. А чего зазря раздразнивать неискушенные души...

Ха! И это БК еще мало трафика жрет. Впрочем, нельзя сказать, что я так уж сильно сочувствую Антони. Как и за все удовольствия в этом мире, за онлайновые игры приходится платить. Выход - настольные ролевки (те самые, с обсуждения которых и начался сегодняшний выпуск Почты). Это дешевле и не менее занимательно. Только вот найти хорошего мастера и приятных людей, с которыми было бы интересно играть, подчас намного сложнее, чем раздобыть денег на интернет-карту.

Ну что ж, так получилось, что на этом все интересные письма подошли к концу, а все концептуальные темы исчерпали. Впереди нас ждет суровое предновогоднее испытание (не все пройдут его с честью, но все попытаются). Вам же я желаю, чтобы в самую Новогоднюю Ночь ваш компьютер оставался включенным и чтобы это не мешало тем, с кем вы будете справлять этот замечательный праздник. Счастливого Нового Года!

Приветы Деду Морозу передавала, читательскую орфографию хранила, а пунктуацию берегла
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ: 2244559

Читатель - читателю:

Здравствуйте, меня зовут Архат. Хочу переписываться со всеми про игры на PC,а те кто любит STAR WARS тем более, отвечу всем. M.Obi-van: m.obi-van@mail.ru

MadGirl! Прочитал твой крик души. Дело все в людях, тебя окружающих :-)) Просто они не понимают некоторые аспекты человеческой психики. Если ты читаешь это сообщение, то напиши, пожалуйста, на мыло LSauron@mail.ru. Немного о себе: 18 лет, рост 180. Увлечения: полевые ролевые игры, UnrealTournament, музыка.

Мы просто уточнить хотели, а про Lineage II тоже "поменьше" нужно будет писать?..

Содержание DVD

Демо-версии

(В списке демо-версий возможны изменения, обычно мы добавляем еще парочку хороших демок, вышедших за то время пока журнал находится в печати)

Deus Ex 2: Invisible War

Демка одной из самых ожидаемых игр года. Правда, пока понять, насколько все будет круто, сложно. Баланса-то нет. Зато можно оценить графику, некоторые фичи и, самое главное, выяснить, пойдет ли Deus Ex 2 на вашем компьютере.

Need for Speed Underground

Лучший гоночный симулятор года.

Combat Mission: Afrika Korps

Демо-версия Combat Mission: Afrika Korps, продолжение линии варгеймов Combat Mission. Теперь вам предстоит штурмовать пески африканских пустынь и равнины Италии. Демо-версия содержит две миссии: одну в Африке, и одну в Италии. По старой традиции, игра доступна как за Союзников, так и за немцев.

Lords of EverQuest Cinema Demo

Очередная демо-версия RTS Lords of EverQuest. На сей раз, сингловая. Вашему вниманию представлен кусок кампании за Dawn Brotherhood.

V-Rally 3 Demo

Демо-версия V-Rally 3, занятного раллийного симулятора от Eden Studios. В некотором смысле V-Rally 3 можно назвать раллийным Need for Speed: основной упор сделан не на продвиную физическую модель, а на графику. В результате получилась немного аркадная, но зато очень красивая игра.

Against Rome

Тактическая реалтаймовая стратегия. Против Римской империи выступает сборная команда барбарианов.

Freeware

Payback Time 2

Небольшой фриварный проект, посвященный ностальгическим дням первого X-COMa. Походовые тактические бои для двух-четырех игроков (можно также играть против компьютера). Графика на уровне конца восьмидесятых, мышь не поддерживается, интерфейс совершенно не дружественный, однако, в это, как ни странно, можно играть, и даже получать определенную порцию "фана".

Патчи

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil Retail Patch 1

Официальный патч от Atari исправляет множество мелких несоответствий правилам DnD 3.5, добавляет описание предметов, фиксит баги, приводившие к вылету игры и ошибкам DirectX.

Freelancer Patch 1.1

Без данного патча многие моды и конверсии просто не будут работать. Обязательно установите его, прежде чем что-нибудь менять. Внимание! Патч не изменяет номер версии в меню игры, так что он так и останется 1.0

Демо-версии
Deus Ex 2: Invisible War
Need for Speed Underground
Lords of EverQuest SP Demo
Combat Mission Afrika Korps
V-Rally 3 Demo
Traitors Gate 2 - Cypher
Trackmania
Against Rome
NASCAR Thunder 2004

Freeware
Payback Time 2

Патчи
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
Retail Patch 1
Freelancer Patch 1.1

Дополнения к играм

Battlefield 1942
Carmageddon: TDR 2000
Command & Conquer: Generals
DOOM
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life: Counter Strike
NASCAR Racing 2003 Season
Neverwinter Nights
Microsoft Flight Simulator
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 3 Arena
Racer Free Car Simulator
Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II
Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
The Elder Scrolls 3: Morrowind
Unreal Tournament 2003
Warcraft III: The Frozen Throne

Видео

Resident Evil Apocalypse
Alien vs Predator
The Lord of the Rings: Return of the King
The Punisher
S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost
UO: Poison

Дополнения к играм

Medal of Honor: Allied Assault

Мы долго искали, но нашли всего одну достойную карту. Остальные "творения" были уж больно топорно сделаны. Может, в следующий месяц нам повезет...

Microsoft Train Simulator

Если у вас в детстве не было игрушечной железной дороги... По просьбам читателей на этот диск мы выкладываем несколько локомотивов и один паровоз. Играйте с ними аккуратно.

Microsoft Flight Simulator 2004

У любителей летательных аппаратов тяжелее воздуха в этом месяце праздник. Настоящий праздник. Мы приготовили для вас море отличнейших моделей. Наша страна представлена пятью самолетами: Бе 103, Ту-154 Б-2, Ан-124 "Руслан", Ан-225 "Мрия" (есть вариант с "Бураном") и Миг-31 "Огненный Лис" (герой древнего фильма с Клинтом Иствудом в роли благородного американца, ворующего у грязных Советов новейший самолет для свободной Америки).

Разумеется, не забыли и про западные образцы авиатехники. Среди них Aero Commander 520, Curtiss Reims Racer (победитель первой гонки самолетов еще в 1909 году), Fairchild C-119 "Flying Boxcar", и Lockheed P-38 M Night Lightning. В качестве "чего-то необычного" мы вам предлагаем... э-э-э... летающую машину из старого американского фантастического сериала. Это просто шедевр.

Freelancer

Не забыты и любители космических баталий. Freelancer оброс всевозможными дополнениями и модификациями, часть из которых мы и выкладываем. Среди прочего будут: Real Space 2.0 (создает более "реалистичный" космос в игре), Free Worlds Freelancer TC (самая свежая на данный момент версия полной переработки Freelancer под реалии Star Wars.), The Next Generation (море новых кораблей, которые взяты и из WC, и из SW, и из Babylon 5, и еще много откуда).

Age of Mythology

Всего понемногу: отдельные карты, целые кампании, модификации, исправления AI. Если игрушка вам понравилась - не проходите мимо.

Battlefield 1942

BattleGroup 42 0.8

Новая версия BattleGroup 42 появилась буквально спустя неделю после выхода первой беты Forgotten Hope. Конкуренция между этими модами ожидается нешуточная, по последней бете BattleGroup 42 видно, что его авторы стали работать куда активнее. Большая часть техники переработана, камуфляж больше похож на тот, что использовался на самом деле. Особенно интересными стали "Шерманы": у танков появились турели с пулеметами Browning калибра 7.62 мм (именно такие использовались на реальных танках), заработала и курсовой пулемет в лобовой броне. Одним словом, есть чего посмотреть, остается гадать, выживет ли BattleGroup 42 в борьбе с Forgotten Hope.

Desert Combat 0.5L Beta

Очередная версия Desert Combat оказалась настолько переработанной, что вместо патча разработчики выложили полную версию клиента. Надо сказать, изменения действительно оказались очень значительными: количество полностью оригинальных карт перевалило за десяток, а многие модели техники сделаны заново. Появились и новые "игрушки", в том числе и за иракскую сторону: у федаинов появилось сразу несколько видов зенитных установок, одна из которых к тому же и мобильная.

Forgotten Hope 0.5d-0.5e Update

Небольшой патч для Forgotten Hope 0.5d. Основная задача данного патча заключается в оптимизации кода под Battlefield 1942 версии 1.5.

Battlefield Grand Prix 2.2

Забавный мод, авторы которого превратили Battlefield 1942 в гоночный симулятор. Симулятором это назвать трудно, но гонка вполне неплохая.

Eve of Destruction Alpha 2.0

Второе пришествие мода Eve of Destruction, претендующего на главного конкурента battlefield Vietnam. Переработаны большинство моделей техники, сделаны новые скины и головы для персонажей, перелопачено оружие, одним словом, работа проделана огромная. К тому же, теперь авторы Eve of Destruction предлагают более десятка карт.

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Фанаты не дремлют! Похоже, нас ждет еще одна ролевая сага, да еще какая!

Тотальная конверсия BG2. Впервые со времен Dark Queen of Krynn у вас появилась возможность побродить по просторам Ансалона и сгенерить себе протагониста-кендера. Из главных новшеств:

- новый класс - Соламнийский рыцарь;
- новая раса - кендеры;
- новая система запоминания заклинаний;
- новые спецспособности, зависящие от вероисповедания и класса/расы персонажа;
- циклы трех лун Кринна, влияющие на действие магии.

Carmageddon: TDR 2000

Парочка новых машин, среди которых есть и наша "Нива".

Command & Conquer: Generals

Dreamland

Мультиплеерная карта, примечательна обилием каньонов и отвесных скал, что позволяет создавать великолепную оборону. Более сия карта ничем, увы, не примечательна.

Middle East Conflict

Очень детализированная мультиплеерная карта крупного ближневосточного города (предположительно, Багдада). Из-за обилия объектов ощутимо тормозит даже на мощных системах, однако ради возможности поиграть на крупномасштабной городской карте (что вообще редкость) можно и потерпеть.

Nomads

Еще одна мультиплеерная карта. Представляет собой то ли тундру, то ли серую пустыню. Невзрачность дизайна компенсируется сбалансированностью ресурсов и стартовых локаций - идеальное место разборки для восьми игроков.

Utah War

Мультиплеерная карта американского штата Юта. Местность выделяется характерной столбовидной формой скал, а также обилием нефтяных месторождений.

War Trilogy - Episode Three: Final attack

Замечательная синглплеерная карта, начинающаяся с убийства некого высокопоставленного американского чинуши. Играем мы за его соотечественников и посему идем бить злобных террористов. Вообще, экшена в этой миссии - хоть отбавляй, особенно радует обилие средств массового поражения под контролем игрока. Советуем поиграть даже ярым антиамериканцам - такого заряда бодрости, как при сносе целого квартала ковровой бомбардировкой, мы давно не получали...

DOOM

Кое-что по мелочи. Например, физиономия думера в высоком разрешении для панели состояния и заставочная картинка в высоком разрешении.

F1 Challenge '99-'02

Мы снова выставляем трассы и одну модификацию. Называется она ETCC 2003 MOD 1.0. Модификация воспроизводит европейский кузовной чемпионат ETCC. Каждая из участвующих машин буквально вылизана, в результате ни одна из существующих модификаций для F1 2002-F1 Challenge 99-02 по проработке автомобилей не может приблизиться к работе RaceSims Revolution. Так же проработана и физическая модель, одним словом, любители "кузовных" гонок будут довольны.

Grand Theft Auto: Vice City

Больше машин, хороших и разных! Правда, есть и один мопед. Для разнообразия.

Half-life: Counter Strike

Новые скины для оружия и карты.

Max Payne 2

Все только-только начинается. Поэтому вам придется удовольствоваться парочкой новых скинов для старины Макса.

NASCAR Racing 2003 Season

Похоже, с гоночными играми у нас намечается некая традиция. Уже второй диск подборки состоят из новых трасс и одной модификации. В этот раз мы вам предлагаем попробовать себя в Busch Series, так называемой младшей лиге NASCAR Series. Скорости тут поменьше, зато накал борьбы заметно выше. Благодаря тому, что машина легче, виражи проходятся более уверенно, с другой стороны, противники стали гораздо более агрессивными, и противостоять им намного труднее.

Neverwinter Nights

Новые модули. Все сюжеты так или иначе связаны с Планом Теней. Но это не беда, поскольку все остальное у каждой истории свое, включая сюжет, шмотки, врагов.

И экспу.

Operation Flashpoint: Resistance

Привычный набор: оружие, машины и авиация. Но есть в этот раз и сюрприз - Apocalypse Tank из Red Alert II. Soviet power supreme, comrade!

Orbiter

У нас пополнение. Orbiter - симулятор запуска и посадки всяких космических аппаратов. Вот мы вам кучку самых этих аппаратов и предлагаем. Все представители космической техники из нашей подборки чем-ни-будь да знамениты: Mercury был первым американским пилотируемым кораблем, про шаттлы Challenger и Columbia вы и так все знаете, NX-01 Enterprise в представлении не нуждается, а крейсер Yamato - подарок поклонникам аниме, пускай и у них будет немного счастья

Quake 3 Arena

Карты, а вдобавок к ним - маленький такой шедеврик (совсем маленький). Называется он Quake 3 Outpost Demo и отличается проработанным сингловым режимом. Далекая планета, маленький космодром, потерпевший крушение транспорт и охранник, которого послали на разведку. Классическая, так сказать, завязка.

Главный недостаток демо-версии - полное отсутствие сюжетных реплик (будь то голос или текст), ввиду чего поначалу не совсем понятно, чего же от вас хотят. Впрочем, стрелочки на полу помогают сообразить, куда бежать в первую очередь.

Racer Free Car Simulator

Что нужно гонщику, пусть и бесплатному? Машины. Получите.

Serious Sam: The Second Encounter

Всего одна карта, но зато какая! Апофеоз сумаше... э... драйва, достичь которого вряд ли сможет какая-нибудь другая карта. Посмотрите сами, это действительно схватка года.

Soldier of the Fortune II

Последнее (ноябрьское) обновление Weapon Mod. В наличие имеются:

- новые скины высокого разрешения для боеприпасов и аптечек;
- новое оружие Norinco Type 56, Sig SG551, MP5A5 SD, MP5A3
- новые скины для оружия из оригинальной игры;
- новые звуки для оружия;
- прочие прелести жизни.

Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II

The Remnant Plot part I Ancient Temple Escape

Первая часть из планируемой серии однопользовательских карт. Кайлу предстоит выбраться из заброшенного храма на Явин 4. Как он туда попал, однако, остается тайной...

Перед вами приличных размеров и средней сложности архитектуры карта. Несколько аляповатый дизайн с лихвой компенсируется динамичным геймплеем.

Dragon Remix: EndGame Edition

Очень забавный мод. Тотальный рескин всего и вся, новая анимация многих движений, расчлененка... А вот новых карт нет, сюжет игры остался неизменным. Впрочем, новшеств, предлагаемых Dragon Remix с лихвой хватит, чтобы снова пройти игру и получить от нее совсем другое удовольствие.

Greyhaywk: The Temple of Elemental Evil

Теперь фанатский мод (тот, который мы выкладывали в прошлом месяце) полностью совместим с официальным патчем от Atari. Из него исчезли следующие вещи:

- убраны изменения в описаниях некоторых спеллов (внесены официальным патчем);
- убрано исправление бага с лутом NPC (исправлено официальным патчем);

Все остальные изменения остались на месте.

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Набор новой одежды.

Unreal Tournament 2003

Infection

Самопальный Silent Hill. Графика, конечно, страшна. Модели людей, монстров и оружия выполнены на тройку. Дизайн уровней примитивен. Но...

Но есть кое-что хорошее. Например, кучка зомби, пожирающая несчастную жертву. Правильная бутылка с зажигательной смесью. Череп зомби, разлетающийся кровавыми ошметками. Короче говоря, графику бы получше и вполне можно было бы продавать.

А так - только в качестве бесплатного мода.

Установка: распакуйте в каталог с Unreal Tournament 2003. Потом зайдите в подкаталог Infection, там запустите файл Infection.bat.

Warcraft III: The Frozen Throne

Всего помаленьку: одна карта, две большущие кампании, куча моделей и официальный набор инструментов для 3D Studio MAX (только версии 4 или 4.26), позволяющий создавать новые модели в формате mdx (родной формат Warcraft III).

Видео

Resident Evil Apocalypse

Реклама корпорации Umbrella. Вы никогда не думали, как можно заработать на биологическом оружии? Теперь будете знать. Как говорил главный гад в фильме RoboCop, "хороший бизнес там, где вы его сделаете".

Alien Vs Predator

Маленький и бестолковый Teaser (но ничего другого пока нет), физиономия главной героини и...

И еще кое-что. Читать это нельзя. Но вы же все равно прочтете, верно? Я знаю, что прочтете, потому и ставил.

The Lord of the Rings: Return of the King

Ролик из третьей части Великого Эпоса. Все хорошо, все очень даже хорошо.

The Punisher

Супергерои из комиксов нынче в моде. Вот и Punisher'a решили снова выпустить на большой экран.

Для справки: Punisher - герой комиксов, истребляющий мафию при помощи огнестрельного оружия и подручных средств. Комикс весьма популярен в США, хотя до X-Men и Spider-Man ему далеко.

Stalker: Oblivion Lost

Новый ролик из игры S.T.A.L.K.E.R. Выглядит все очень и очень приятно. Остается надеяться, что игровой процесс не уступит картинке.

UO: Poison

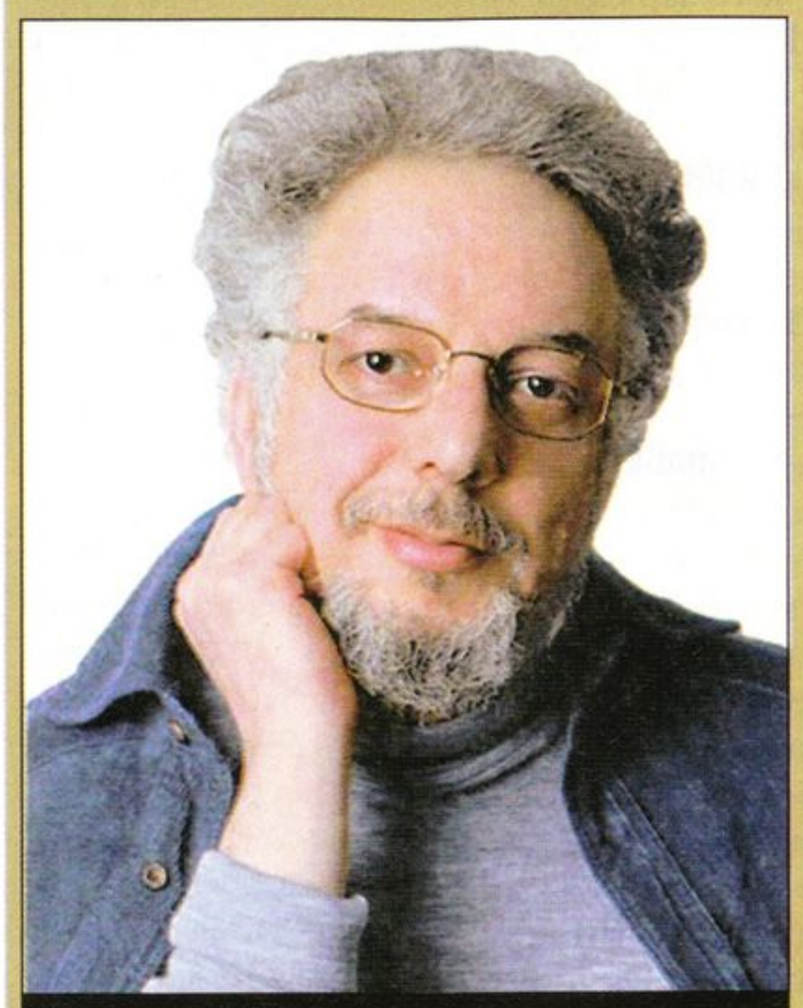
Я всегда хотел знать, что бывает, когда у ультимщиков едет крыша. Теперь вот знаю. А если и вы посмотрите ролик - тоже будете знать.

Н

Сергей ИСАКОВ

Соло на клавиатуре

Ловкость рук - и никакого мошенничества



Владимир Шахиджанян

Почти через 100 лет после создания уникальной клавиатурной раскладки QWERTY человек понял, что пользоваться ею нужно грамотно, а именно - слепым десятипальцевым методом.

В этом номере журнала мы представляем популярную российскую программу "СОЛО на клавиатуре", способную обучить любого пользователя компьютера слепому методу набора текстов на русском и английском языках за несколько дней с гарантированным результатом.

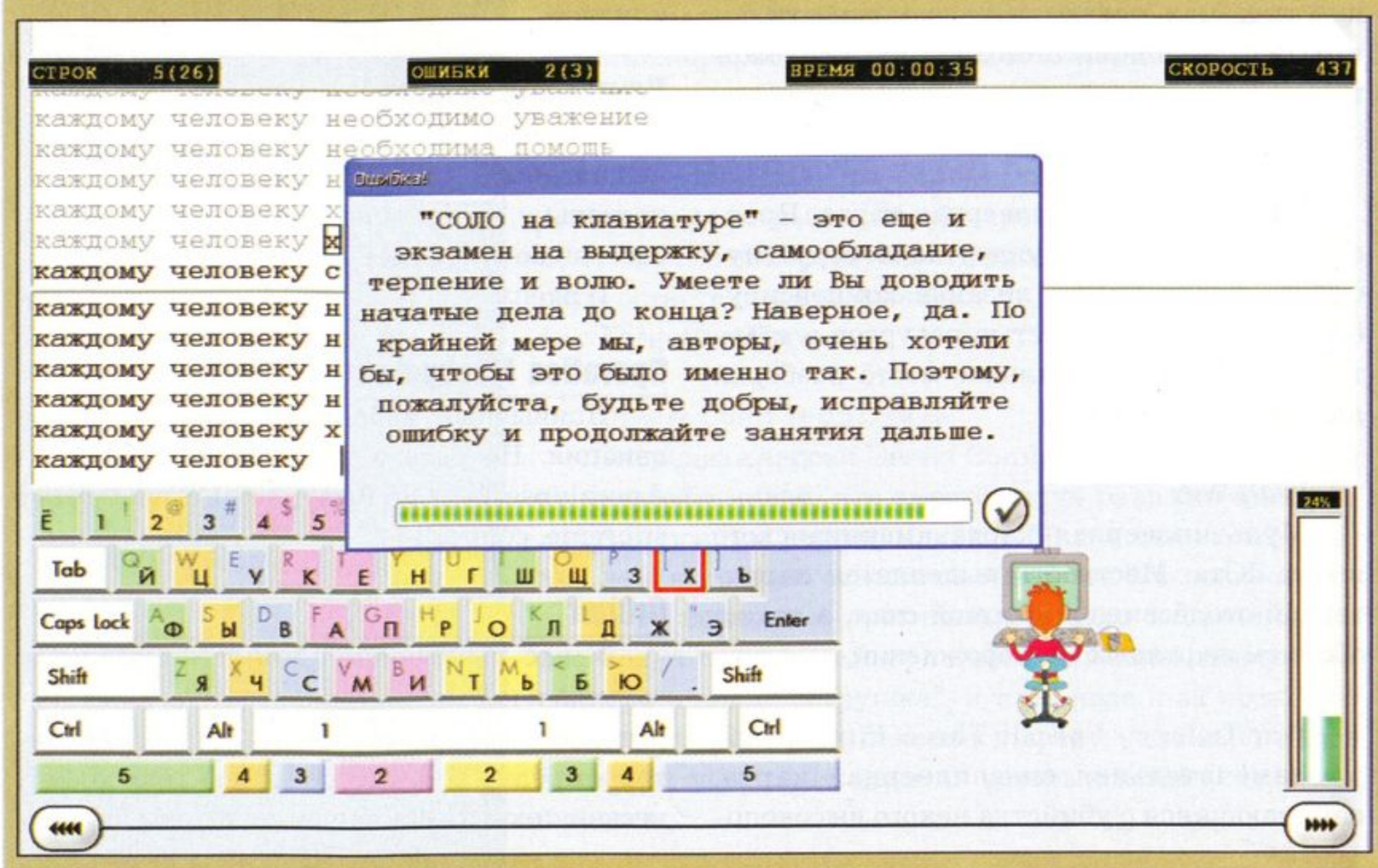
К сожалению, в России слепой метод пока не является нормой. Но со временем этот навык станет показателем престижа и частью имиджа каждого человека, работающего за компьютером. К примеру, в Америке слепому методу набора учат еще в школах и колледжах, поэтому 85 % американцев (в России - это только 5 %) шпарят по клавиатуре, не отрывая взгляда от монитора. Как же всех нас это удивляет при просмотре американских фильмов! (Удивляет не это. Удивляет то, что они никогда клавишу пробела не жмут - прим. ред.)

Вопросом обучения слепому методу набора психолог и журналист, преподаватель факультета журналистики МГУ Владимир Шахиджанян начал заниматься много лет назад в стенах журфака, где и родилась идея создания компьютерного курса "СОЛО на клавиатуре".

"СОЛО на клавиатуре" уникальна своей способностью втянуть ученика в процесс обучения, используя элементы психотренинга. Она состоит из 100 уровней, которые может преодолеть каждый, кто обладает спокойствием и долей настырности. В предлагаемой на диске нашего журнала версии программы без регистрации можно пройти первые 40 заданий курса. Для последующего обучения нужно обратиться к производителю через интернет (www.ergosolo.ru), чтобы получить регистрационный код (стоимость оного - 150 рублей - прим. ред.).

При прохождении "СОЛО на клавиатуре" все упражнения необходимо выполнять в строгой последовательности, как этого требует пристально следящий за вашим обучением виртуальный учитель, дающий наставления и порой рассказывающий забавные истории, снимающие напряжение после отработки сложного задания.

Конечно, результат во многом зависит от прилежания учеников, а "СОЛО на клавиатуре" - лишь инструмент в достижении поставленной цели. Для анализа успеваемости в программе используется подробнейшая статистика, учитывающая каждую попытку ученика по выполнению того или иного задания. В любой момент можно сравнить результаты вчерашних занятий с сегодняшними.

"А, может, вы сегодня не выспались?" - такой вывод может сделать программа, оценив ваши успехи после выполнения очередного задания, и дать комментарий с объяснением ошибок, а также пожелания, как лучше заниматься. Это помогает контролировать процесс обучения.

Всего за 30 часов вы научитесь работать слепым десятипальцевым методом на клавиатуре. Можно растянуть удовольствие на несколько месяцев, занимаясь раз в неделю, но мы рекомендуем занятия сделать регулярными, отдавая выполнению уроков хотя бы 30 минут в день. В этом случае результат не заставит себя долго ждать.